



# PlayStation®

NUMÉRO 32 • JUIN 1999

M A G A Z I N E

## V-RALLY 2

DEUX  
ANS APRES



POPULOUS III (JOUABLE)



MONACO GP 2 (JOUABLE)



ISS PRO 98 (JOUABLE)



POOL PALACE (JOUABLE)



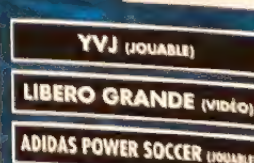
LIVE WIRE (JOUABLE)



PUMA STREET SOCCER (JOUABLE)



SOUL REAVER (vidéo)



YVJ (JOUABLE)

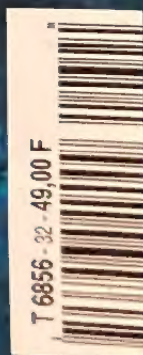
LIBERO GRANDE (vidéo)

ADIDAS POWER SOCCER (JOUABLE)

APE ESCAPE (vidéo)

## 11 DEMOS

RECORD BATTU







----- 94 % (Consoles +)

----- 9 / 10 (Consoles News)

----- 9 / 10 (Total Play)

----- 17 / 20 (Playmag)

**namco**



Quand on voit ce poster on a forcément envie de le découper.

Nouveau Volant  
Officiel PlayStation  
V3 Racing Wheel



+



= 499F

au lieu de 749 F.\*

Ridge Racer Type 4™

Pour recevoir un remboursement par chèque  
de 250F, remettez et renvoyez ce bon  
accompagné du ticket de caisse, des codes  
barres des deux produits et d'un RIB à :  
OFFRE RIDGE RACER TYPE 4 + VOLANT V3  
Codes 2544  
99 354 Paris, Casquets

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
Ville ..... Département .....  
Tel ..... E-mail .....



\* Prix généralement conseillé. Offre de remboursement valable à partir du 21 / 02 / 99, date de sortie du jeu et V3 Racing Wheel. Jusqu'au 31 / 03 / 99.



# Food

## Tout nouveau, tout beau !

**Q** Bonjour à toute l'équipe, j'ai plusieurs questions à vous poser (attention, il va falloir réfléchir). J'ai vu la pub de la PocketStation sur une cassette vidéo japonaise. Je voudrais savoir si elle était sortie en France et à quel prix. Que va devenir votre excellent magazine quand la PlayStation 2 sortira ? S'appellera-t-il PlayStation Magazine New Generation ?

Julie, dite Playmania, de St-Rémy

**Q** Chers rédacteurs (trices), j'ai lu dans le PlayStation Magazine du mois de mars que Sony allait sortir la PocketStation. Si c'est vrai, à quel va ressembler cette machine, quel est son fonctionnement, sa capacité ? L'écran sera-t-il en couleur ?

Eugène Tarantino de Marignane (13)

Voilà le concentré du courrier : il en a fallu, du temps et des regrets, pour sélectionner les lettres qui suivent, parmi un volumineux courrier ! A quand un prochain record ? Quoi qu'il en soit, nous avons lu attentivement TOUTES vos lettres, admiré vos exploits graphiques ou vos photos, suivi scrupuleusement vos réactions, vibré face à tant de chaleureux compliments. Et le choix fut rude et cruel ! Parmi les sujets qui ont fait gonfler le paquet de missives, l'affaire Familles de France a été plébiscitée par les lecteurs : un dossier lui est exclusivement consacré dans ce numéro ! Suivent de près les nouvelles de la Play 2e génération, la sortie française de FFVIII et celle de la PocketStation. Sans oublier les fans de poisson d'avril. En bref, un flux incessant de questions ! Continuez, et encore chapeau !

## Les rases Pockets

**R** Le plus petit accessoire réservé à la PlayStation est déjà épuisé au Japon : il s'agit de la PocketStation, autrefois baptisée PDA (pour Personal Digital Assistant). Autant dire que son annonce ne vous a pas laissés indifférents. De la taille d'une carte mémoire, elle fonctionne aussi bien dans la fente de la console que de façon autonome. C'est ainsi qu'en chargeant dessus des mini-jeux, via des softs PlayStation, vous pourrez profiter de son écran LCD noir et blanc, de sa puissance de 32 bits et de ses 128 ko de mémoire, et ce en toutes occasions. Parmi les premiers titres à l'exploiter grâce à ses mini-jeux, on trouve Final Fantasy VIII, Crash 3, Street Fighter Alpha 3... le tout sur le territoire nippon, bien sûr ! Certes, ses 32 pixels sur 32 ne permettent pas les prouesses technologiques, mais cette mini-console portable peut se révéler amusante et bien pratique. Cependant, le faible nombre d'unités en vente au Japon (1 Pocket pour 250 possesseurs de PlayStation 1) et son incompatibilité avec les machines françaises sauront freiner les élans, malgré un prix abordable (150 F environ). Son arrivée dans l'Hexagone devrait coïncider avec la sortie française de Gran Turismo 2 (un mini-jeu étant également au travail par l'équipe de Polyphony Digital), mais on nous annonce que celle-ci aurait été repoussée... Deuxième ombre au tableau : la Pocket ne sera pas vendue aux Etats-Unis cette année, et donc pas en France non plus. En fait, Sony attend que le marché japonais de la Pocket prenne de l'ampleur, avant de s'intéresser aux joueurs occidentaux. Bref, les questions demeurent, un peu comme celle-ci : une nouvelle formule de PlayStation Magazine pour la PS2 ? La réponse se trouve un peu plus loin...

## Tout le clair sur cette affaire

**R** Très flaté le Dave, de savoir que son dur labeur a conquis les foules. Ce furent des jours et des nuits (blanches) à enquêter auprès des éditeurs pour que la lumière soit faite sur la vie d'un jeu vidéo. Concernant le prix des softs : surveillez bien les pubs magasin du mag, les titres neufs à 299 F commencent à fleurir, et pas les moins bons, heureusement. Quant à d'éventuelles vidéos de PlayStation 2, nous y avons plus que pensé. Elles devraient vous attendre sur un tout prochain CD de démos !

## La boucle est bouclée

**Q** Salut la redac ! Excellent ! Voilà un reportage que j'attendais depuis longtemps, celui où vous expliquez la fabrication des jeux vidéo, avec à chaque fin d'étape, le coût du soft. Maintenant, je sais où va mon argent, c'est-à-dire dans les poches des éditeurs et des distributeurs, évidemment, mais il sert surtout à réitérer de nouveaux softs. Logique. (J'avoue m'être couché moins bête ce soir-là.) D'ailleurs, il semblerait que certains d'entre eux commencent à faire un petit effort comme Hudson et Irem, avec des jeux à 249 et 299 F. (Poursuivez vos efforts.) L'E3, voilà l'occasion certaine de capturer une photo du design de la PlayStation 2. Quelque chose me turpîne : il existe un site Internet dévoilant les premières vidéos de la PS2. Cool ! Oui mais encore faut-il être connecté ! C'est là que je vous pose la question évidente : pourquoi ne les incrustez-vous pas sur le CD de démos ? Les images de Tekken, c'est très bien, mais la vidéo, ce serait beaucoup mieux ! Pensez-y et merci d'avance.

Letop (91)

# Dieu Des Platines



**Des vêtements, des accessoires, des bagages, des chaussures. Dommage De se Priver !**





## Le poisson, c'est pas bon !

**Q** Je viens de terminer la lecture de votre supplément au Play n°30 du mois d'avril sur la PlayStation 2, et là, une constatation. Chapeau bas, messieurs, votre magazine est bien foutu : couverture grise avec, au milieu, une image subliminale qui laisse deviner la Play première du nom (et je suis sûr que c'est même pas fait exprès !). À l'intérieur, c'est un océan d'images à moitié truquées, notamment avec les photos d'un soi-disant Mr SCEE France qui ressemble plus, avec un peu de morphing, à Dick Rivers (on me la fait pas à moi). Et puis des comparaisons entre l'ancienne et la nouvelle génération de Play (que même tout le monde il peut les faire), des images de synthèse dans tous les coins et des textes à l'appui. Là, vous avez vraiment fait fort. J'ai vraiment failli y croire. Mais moi, je sois les déboscues, les poissons d'avril, et là, j'ai pas mordu à l'hameçon, moi. C'était vraiment trop beau pour être vrai : la PlayStation 2, c'est dommage, j'aurais bien voulu y croire quand même à votre truc (même dans mes rêves y a pas ça, alors...).

Will D-G

P.S. (Plus Sérieusement) : Vivement l'an 2000, ça va être terrible pour tous les accros de jeux vidéo. Je souhaite encore longue vie à votre magnifique mag, et si j'ai écrit, c'est pour vous apporter un peu d'humour.

## Avis de recherche

**R** Ha ! Combien étiez-vous à vous targuer d'avoir découvert LE poisson d'avril de Play cette année ! Dans le Feedback du mois dernier, nous révélons la triste vérité : il n'y en avait pas ! Et je reprends de plus belle ce mois-ci : il n'y en a toujours pas ! Mais à vous écouter, tout et n'importe quoi pourrait devenir poisson d'avril. C'est vrai, à quoi bon se creuser autant le crâne avec des blagues farfelues puisque même les tests ou les rubriques les plus sérieuses écopent du qualificatif de poisson. Le plus drôle, c'est que vous n'êtes pas d'accord les uns avec les autres ! Jonathan, un lecteur breton, s'interrogeait sur le test du jeu Live Wire, qu'il traduisait justement par « fil de fer sous tension », en insistant sur les graphismes ridicules du soft. Même si c'est bien connu qu'en avril, on ne se découvre pas d'un fil (fut-il électrique), le jeu n'était pas une blague. En regardant attentivement les previews du Play n° 26, il aurait remarqué que le jeu y figurait déjà en bonne place. Yann, de Carcassonne, voit lui le canular dans l'adaptation télévisée de Rayman, tandis qu'Anne-Sophie, de St Quentin, désigne (à tort) notre petite conversation téléphonique avec les éditeurs du jeu Astérix. Information ! Prémonition ! Poisson ! Concentrez-vous sur les deux premiers de la liste (les vrais) et remettez, comme nous, le dernier à l'année prochaine. La seule chose qu'on aurait accueilli volontiers comme canular, c'est l'affaire Familles de France. Mais il paraît qu'ils ne sont pas très blagueurs...

## Le meilleur de la terreur

**Q** Salut PlayStation Mag ! Il paraît que Silent Hill de Konami serait plus gore que le merveilleux Resident Evil. Est-ce vrai ?

Julien, l'empereur de la PlayStation, Gragny (27)

## A qui la palme gore ?

**R** Hum hum, voilà une question qu'il faudrait poser aux fédérés des « FdF » (initiales désormais réservées à cet empêcheur de jouer en rond qu'est Familles de France). Eh bien, cher Julien, si tu as aimé la série des Resident Evil, nous te conseillons sans hésiter le nouveau thriller de Konami. Rien de plus logique : atmosphère angoissante, cœur qui se soulève, acalmies insoutenables, tu retrouveras sous un nouveau jour les émotions qui t'ont glacé le sang avec les RE. Mais dans Silent Hill, l'épouvante dépassera de loin les grosses frayeurs de Resident Evil. Tu seras seul, complètement seul. Tu erreras sans fin dans les rues brumeuses d'une ville fantôme. Tu exploreras les couloirs sombres et effroyablement habités des bâtiments. Tu te serviras maladroitement d'armes à feu, ou d'une pioche, que tu enfonceras désespérément dans des chairs « zombifiées », chiens écorchés,

bambins équipés de couteaux, ou infirmières qui n'ont qu'une envie : prélever ton sang ! Aux râles des policiers de Resident Evil succéderont les couinements sadiques des brebis galeuses de Silent Hill : une ambiance sonore et visuelle étouffante. Haa, les explorations des pièces à la lueur d'une lampe de poche, ou les grésillements stressants de la radio vous avertissant d'un danger immédiat, sans oublier les musiques, à mille lieues d'adoucir les mœurs. Question énigmes, le niveau sera plus relevé que dans RE, mais la durée aussi conséquente, malgré les modes de jeux et les différentes fins possibles. Censure oblige, le sang des ennemis sera vert martien dans la version française. A moins qu'elle ne voie tout simplement pas le jour, du moins pour les fans de moins de 18 ans (suivez mon regard...). C'est étrange, d'ailleurs, comme les explications prodiguées ci-dessus ressemblent aux dix commandements... Silent Hill, dans les bacs en juillet : voilà donc une excellente alternative gore, en attendant Resident Evil 3 ! Ce que nous en avons vu à l'E3 nous a époustouffés. C'est sûr, la fin de l'année s'annonce chaude...

## La fin du cauchemar

**R** La décision fut plus que jamais sujette à jelliniques... Sortira ? Sortira pas ? Faisons durer le suspens... Argg, ah puis non, je ne tiens plus, je vais vous le dire : après d'interminables tergiversations, Final Fantasy VIII sortira bel et bien en France. Non, vous ne rêvez pas, et nous vous assurons que c'est la dernière fois que nous vous l'annonçons. Le jeu est prévu, et plus que prévu. Après des sueurs froides, voici venu le temps du réconfort. Il faut dire qu'il y avait de quoi nous mettre définitivement la puce à l'oreille. Primo, le jeu a été présenté à l'Imagina 99 (salon européen du jeu vidéo, s'il en est). Deuzio, Final Fantasy septième du nom est sorti sous peu en gamme Platinum (synonyme de « plus d'un million d'unités vendues »). Ça devait faire réfléchir par deux fois les distributeurs du prochain volet en France. Mais la grande délivrance est d'apprendre que

## Long comme un RPG

**Q** Dans le numéro d'avril, vous parlez de la sortie de Final Fantasy VIII comme d'une éventualité... Sa sortie aurait-elle été remise en question ? Ce n'est pas vrai, dites ?

Squall, Benjamin Tineq, de Hénin-Beaumont (62)

cette version à bas prix proposera une démo de... de... FFVIII lui-même ! Vous qui avez tremblé en tenant votre crayon pour nous demander si, oui ou non, le jeu sortirait en France, vous pouvez maintenant respirer. Dernier point : lecteurs inconditionnels de Final Fantasy, vous avez pour la plupart signé votre requête sous le pseudonyme de Squall, héros charismatique du prochain volet. Ne vous étonnez donc pas de reconnaître votre signature mais pas votre lettre !

## Où nous écrire ?

### sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr  
Jean-François Morisse : jmorisse@club-internet.fr  
Nouridine Nini : ntrazam@club-internet.fr  
Julien Chéze : jcheze@hfp.fr  
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr  
Dove Martinyuk : plugim@imaginet.fr  
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

### et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs  
Immeuble Delta  
124, rue Danton  
TSA 51004  
92538 Levallois-Perret Cedex

# GUY ROUX 99 MANAGER 99

## Le savoir-faire à un Nom!

GESTION

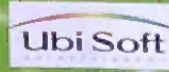
TECHNIQUE

STRATEGIE

RÉALISME



Une base de données à la hauteur du parcours de Guy Roux





## Tout bien réfléchi...

**R** Aie, les jeux qui font marcher davantage les neurones que l'admiration n'auraient donc pas trouvé leur public ? Et c'est justement pour les faire sortir de l'ombre qu'un CD leur a été presque exclusivement consacré. Face à l'engouement limité des joueurs pour ces jeux « d'esprit », il fallait redorer le blason d'un genre qui nous tient à cœur. Les démos de la Yarozie, « d'esprit », il fallait redorer le blason d'un genre qui nous tient à cœur. Les démos de la Yarozie, trouvent plus modestes, trouvent pourtant un accueil chaleureux. Pourquoi pas les jeux de réflexion ? L'explication est (presque) aussi simple : l'actualité de la Play restait bien faible en ce début d'année, et notre CD serait demeuré bien vide... si nous n'avions décidé de regrouper quelques titres dans la fameuse thématique « réflexion », il reviendrait au même de se plaindre auprès des éditeurs, parce

que le marché des jeux est « sous-alimenté ». Et que dire des lecteurs qui n'ont pas les numéros cités ? En tout cas, les autres n'auront sans doute pas un sentiment si négatif, puisqu'il s'agissait, pour Kula World par exemple, de niveaux inédits. Gageons que nous avons comblé les plus sceptiques d'entre vous avec le CD du numéro dernier... sans parler de celui du mois (hein ! vous... vous n'aimez pas le foot ?). Bon jeu à tous, on l'espère !

## Quand l'ELPSA et l'EDF en font un peu trop...

**Q** Je viens d'une part de me rendre compte avec stupeur qu'ELPSA gratifie Metal Gear en le déconseillant au moins de 15 ans... 771 j'ai en l'occurrence un frangin de 10 ans qui a fini le jeu 2 fois et il n'en est pas pour autant sorti en essayant d'étrangler tout le monde. D'ailleurs, ce serait vraiment dommage d'interdire à des « petits en pyjama » de pouvoir jouer à un tel jeu. D'autre part, vous affirmez dans le casting du mag n°28 que la PlayStation ne peut être victime de surtension, et ce grâce à son fusible. Eh bien c'est faux, et je ne suis pas le seul à le dire. L'EDF ne m'a pas gâté : le bloc d'alimentation est mort, j'ai eu le choix entre commander les composants au Japon ou alors racheter un bloc d'alimentation à environ 450 F. J'ai préféré en racheter une nouvelle ! Merci Monsieur EDF.

Rigo PSX, The Champion of Affreux de Ranchin (37), 18 ans

## ... Ça fait Boum !

**R** Metal Gear déconseillé aux moins de 15 ans : tel fut le verdict (sévère selon certains, juste selon d'autres, trop gentil d'après la FdF...) rendu par l'ELPSA (European Leisure Software Publishers Association), vous savez, ce syndicat d'éditeurs chargé du petit encadré bleu au dos de tout boîtier de jeu qui se respecte vendu en Europe, où sont répertoriées les catégories d'âges auxquelles il s'adresse en particulier. Apparemment, leur avis est loin d'être partagé. Cher Rigo, ton frère n'est pas le seul « gamin » à s'être éclaté sur Metal Gear, certaines lettres reçues le confirment. De même, il n'est aussi pas le seul à avoir résisté à la tentation d'étrangler les passants (ouf, la morale est sauve). Une résistance que ne semble pas avoir eue ta console. Tu as oublié de préciser si celle-ci était française ou NTSC (import U.S.A. ou Japon) : dans ce dernier cas, le risque de surtension était envisageable (la norme d'alimentation étant de 110 volts dans les deux pays). Pour une console française, l'accident serait plutôt dû à une installation électrique ou rien de définitif (surveillez bien vos branchements et connectez-la avec précaution !). Le fameux fusible serait bien faible à lui seul, malgré tout, face à ces assauts répétés. Et c'est le bloc alim qui trinquera... pas toujours EDF !

## La réflexion, c'est pas bon !

**Q** Si je vous écris aujourd'hui, c'est au sujet du CD de démos du n°30. D'habitude, j'en suis content à 100 %. Mais là, la partie « bonus-reflexion » m'a over-déçu (mais non je n'utilise pas trop de superlatifs...). A part Kula World, les autres sont non seulement chiantes (désolé, mais c'est le mot qui convient) mais on y a déjà eu droit sur d'autres CD (n° 11, 25 et 28). Sur les 8 démos, 4 valent réellement les 49 F du mag. Pourquoi ne pas avoir mis Tetris Plus ou un Bust a Move à la place ? Les fidèles de PM qui possèdent tous les CD de démos du canard vont se sentir escroqués. Bonjour le double emploi... Pitié, ne nous refaites jamais un coup pareil !

Matthieu « Mad Fatalizer », en direct live de Raccoon City (Middle West des Etats-Unis)

## Tout, tout, tout, vous saurez tout...

**Q** Salut à toute l'équipe ! Tout d'abord je tiens à vous féliciter pour votre dossier sur la PlayStation 2, ou 2000 ou encore Next Generation (c'est comme on veut). Les images vidéo que vous avez présentées sont tout simplement fabuleuses, splendides, merveilleuses, magnifiques, une véritable révolution !!! (Faut que je me calme...) Mais combien va nous coûter cette machine ? Les jeux seront-ils aussi beaux que les démos présentées ? Le Dual Shock sera-t-il compatible ? Jacques Pradel reviendra-t-il à la télé ? David Vincent les a-t-il réellement rencontrés ? Autant de questions qui pour moi sont capitales.

Raziel Molamoustache (hahaha). Nasgath

**Q** Serait-il possible de savoir si la PlayStation 2 sera reliée à Internet par modem ? Merci d'avance pour la réponse. En cadeau, je vous envoie un dessin de mon cru. Ciao !

David Boutinche, de Neuillé-Le-Lierre (37)

## PlayStation Magazine, deuxième génération

**R** Passée l'admiration, vous remettez les pieds sur terre, et les questions matérielles sur l'imminente PlayStation 2 arrivent en pagaille. LA grande question concerne la compatibilité des différents accessoires, pads, cartes mémoire, Pocket, volants, pistolets ou encore Action Replay. Eh bien non : les accessoires deviendront typiques. Chaque chose en son camp, ou presque. S'il est vrai qu'on pourra lire les CD de jeux première génération, le contraire ne semble pas possible. Non, non et non, on ne pourra pas lire les nouveaux CD sur l'ancienne machine (c'est clair ! vous suivez dans le fond ?). Cependant, elle pourra être liée avec une autre PlayStation 2, et acceptera effectivement un modem. Pour en profiter, il

faudra attendre encore un an et demi. Et pourtant, nous avons déjà dans la tête une vague idée, celle de consacrer un magazine entier à la Play 2, mais seulement si le nombre et la variété des titres le justifient. Autrement, il est certain qu'un supplément concernant la nouvelle console s'ajoutera au mag. Mais nous avons encore le temps de tirer à la courte-paille. Pour l'instant, notre plus grande préoccupation concerne le retour de Jacques Pradel sur les petits écrans, et d'après la boule de cristal de la rédaction, il travaillerait sur une suite de Roswell 3D avec son collègue David Vincent. Et que dire du prochain Metal Gear ? Sur PlayStation 2 ? La réponse semble se préciser. En tout cas, Hideo Kojima se refuse à développer sur Nintendo 64 et sur Dreamcast, tandis que l'alliance du géant Microsoft avec Konami pourrait donner naissance à un Metal Gear version PC... Affaire à suivre, donc.

## Est-il annoncé ?

TITRE DU JEU	EDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
MEDIEVIL 2	SCE	OUI	MARS 2000
FORMULA ONE 99	SCE	OUI	NOVEMBRE 99
RESIDENT EVIL 3	CAPCOM	OUI	NOVEMBRE 99
EXHUMED 2	BMG INTERACTIVE	NON	
ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS	OUI	JUILLET 99

## STREET BOARD

PEUGEOT

L'EXTREME sera ta seule thérapie.



# Trekker

3615 Peugeot Scooters  
1.217 le minute



Peugeot Motorcycles  
Système qualité  
certifié ISO 9001



Peugeot Motorcycles  
recommande








# Retrouvez votre instinct bestial

Amis des animaux réjouissez-vous. La suite du plus original des jeux de baston comporte des combats encore plus rapides, intenses et violents en 3D. Les personnages, plus nombreux, se morcellent en bêtes furieuses aux combos dévastateurs. Alors lapin, léopard, chauve-souris ou tigre, il vous faudra sortir les griffes pour vaincre vos adversaires bestiaux. Bloody Roar 2, libérez la bête qui est en vous...

## BLOODY ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-



 SAGE PUBLICATIONS

## Conditionné.

Entraîné à faire ce qu'on nous dit, à dire ce qu'on souffle, à souffler ce qu'on nous ordonne. Des animaux, savamment et docilement soumis aux raisonnements de Pavlov. Après la quasi absence de jeux vidéo - toutes consoles confondues - sur le premier semestre 99, le monstrueux salon professionnel E3 nous prédit un prochain déluge, une Apocalypse du jeu pour les quatre derniers mois de l'année. Car c'est une science établie : les jeux ne se vendent qu'en cette période. Le joueur est un curieux animal. Sans doute nos savants du marketing ont-ils d'autres théories dans d'autres secteurs. Peut-être les cinéphiles ne vont-ils pas au cinéma les mardis pairs alors que les mélomanes n'achètent aucun CD les jours de pleine lune ! Il existe dans la nature des règles mystérieuses et les joueurs semblent y être sensibles. Pourtant, tant qu'à passer pour des animaux, il serait de bon ton de ne pas nous prendre pour des moutons. Même si, car on aime à nous brosser dans le sens du poil, nous sommes, nous dit-on, de beaux moutons.

Jean-François Morisse

## PLAYSTATION MAGAZINE

est adhérent par sa société MACHETTE -  
DISNEY - PRESSE SNC au capital de  
100 000 francs, licenciateur-général,  
RCS NANTERRE 8391341526.  
Sûreté sociale Immeuble Omega,  
10, rue Thierry le Luron  
92592 Levallois-Perret Cedex  
Sûreté Immeuble Delta,  
124, rue Danzou - TSA 51004 -  
92538 Levallois-Perret Cedex  
Tél. 01 41 34 87 75 Fax. 01 41 34 87 99  
Tél. Abonnement. 01 55 63 41 16.  
Promouvant 0 800 1 94 84 57  
Généraliste Bruno Lissoulet, Fabrice Paquereau,  
Directeur Délégué Adjoint, Avril Trains  
Associés (SARL) 21, rue Hippocrate  
PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY  
FRANCE (SA)  
Directeur de la publication  
Fabrice Paquereau.

## LA REDACTION

**Directeur de la rédaction**  
Olivier Sampaio [osampaio@club-internet.fr](mailto:osampaio@club-internet.fr)  
**Chargé de la rédaction** / Franck Mariani  
[mariani@club-internet.fr](mailto:mariani@club-internet.fr)  
**Rédacteur en chef adjoint** Nouridine Nouridine  
[nouridine@club-internet.fr](mailto:nouridine@club-internet.fr)  
**Secrétaire de rédaction** Cécile Landis  
[clandis@club.fr](mailto:clandis@club.fr)  
**Correspondant** - Violaine Fias  
**Secrétaires** Laurence Gaultier  
**Ont participé à ce numéro**  
Kandy Ty, Jean Santoni, Grégory Sarfangeon,  
Dewi Marantika, François Tarnier,  
Julien Châtea, Edouard Chuchet,  
Sonia Jansen, Michaël Jais  
et Vladimir Sebakov

## LA MAQUETTE

**1er rédacteur graphique** Christophe Gourlin  
semail de Legia Caron.  
**Musquette** Catherine Brinichat, Yohan Mehu  
Nerve Croixdore et Joneta Uruela.  
**Correcteur photographique**  
Séphanie Leclercq.  
**Illustrateur** P. XX, le paco@club-internet.fr

## LA PUBLICITE

Directrice de publicitate **Clarela Leleșcu**  
(01 41 34 87 25)  
Chargé de clientèle **Aurélien Fornas**  
(01 41 34 84 93)  
Assistante de publicité **Yvanna Guérol**  
(01 41 34 87 28)

#### SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion  
Évelyne Delachaux  
Responsable de promotion Éric Trazzaz  
Assistante de promotion Hélène Chappaz

## SERVICE ABONNEMENT

01 55 62 40 16  
Dépôt légal à parution  
Tous droits de reproduction réservés

**Photographe** Champs, Compas Inspiré  
Inspiré par Brocard Graphique membre  
de l'EIG, la Galerie-Presse.  
**Distribution** Transport Press.  
«PlayStation est une marque déposée et  
est la propriété de Sony Computer  
Interactive Inc.»  
**Illustration de la couverture**  
V.ally 2-D Editeur/Logo  
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit  
disposé sur la couverture qui ne peut être  
vendu séparément.  
**Téléphonique** 3415 PSNEWS  
réfactions/versions: Frédéric Carlier  
Centre serveur Nucleo Interactifs  
Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine  
sont des prix indicatifs.

*Nous tenons à remercier : Fleur Brattell,  
Richard Brunois, Priscilla Owendy,  
Francis Sébastein, Agnès Roussak,  
Annaëlle Verrier, Arnie Vagnon,  
Séraphine Peix et Charles Caril.*

Pour contacter la rédaction  
redaction@ledevoir.com

**LA SIMULATION DE TENNIS  
LA PLUS RÉALISTE !**

**DISPONIBLE SUR  
PLAYSTATION  
GAME BOY  
NINTENDO 64**

# Yannick NOAH

## Allstar Tennis '99

**NOUVEAU  
PRIX CHOC  
249 F\***



**"LA référence."** PlayStation Magazine

**"Le meilleur jeu de tennis sur PlayStation. Un pur chef-d'œuvre." Joypad**





# GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N° 32 JUIN 1999

78  
CASTING

Le plus grand salon du monde dédié aux jeux vidéo vous ouvre ses portes ! Une pléthore de titres dont quelques événements à ne pas manquer.



62  
CASTING

Final Fantasy VIII sortira bel et bien en France. L'annonce est officielle. Square l'éditeur en profite pour s'installer en Europe.



68  
CASTING

Du football dans tous les sens avec en prime le jeu officiel de l'équipe de France. Allez Zizou !!!



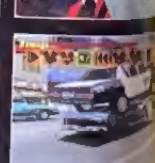
98  
PORTRAIT

Après notre reportage du mois dernier comment ne pas revenir sur la saga Wipeout, une collection de titres à sensations fortes.



106  
TRAVELLING

Driver est là et bien là. Après quelques doutes, Driver nous convainc et devrait aussi vous emballer.



TRAVELLING  
Final Fantasy VIII's Smash Court Tennis 114  
Driver 106  
Final Edge 116  
NBA Pro 99 112

120  
EN COULISSES

Charles Cecil, patron de Revolution Software, créateur des Chevaliers de Baphomet se livre à quelques confidences.



CONCERTS  
GRATUITS



BRYAN  
ADAMS

&

TONTON  
DAVID

RICARD S.A

LIVEMUSIC

BRYAN ADAMS & TONTON DAVID

10 juin Bordeaux  
11 juin Nantes  
12 juin Rennes  
14 juin Marseille

15 juin Saint-Etienne  
16 juin Chambéry  
17 juin Strasbourg

INFOS ET DATES SUR LE 3615 NRJ 2,23 F la minute

Photo: M. Ricard (Desangel) - Bureau de capital 350 000 000 F - RCS Marseille 353 004 375 - Sources diffusion n° de licence 351 841



Une envie de voyage vous prend ?

Vos muscles vous démangent ?

Alors le mode World Tour est fait  
pour vous. Retrouvez des héros

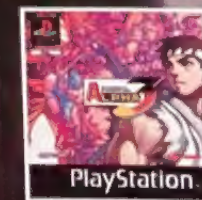
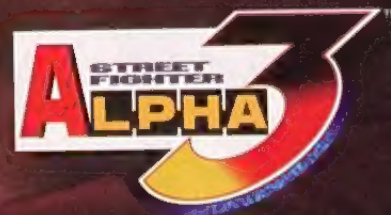
**Puisque les voyages  
forment la jeunesse,  
essayez le tour du monde  
en 31 combattants.**

tels que Ken, Blanka et M. Bison  
parmi les 31 combattants dont  
de nouveaux personnages. Décors  
superbes, coups spéciaux, un bon  
conseil : pour éviter les bosses il  
faudra d'abord apprendre à rouler  
la votre dans le vaste monde.



CAPCOM

© CAPCOM CO., Ltd. 1995, 1996. © CAPCOM USA Inc. All Rights Reserved. Street Fighter Alpha 3 is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of Capcom Co. Ltd. All rights reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



PlayStation.





# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

De la planète entière, ils sont venus. A Los Angeles, du 12 au 15 mai derniers, bravant l'avion, les gangs locaux et la chaleur californienne, les professionnels du jeu vidéo tenaient salon. Un salon gigantesque, unique, dans lequel, en quelques jours, se dessine l'avenir du jeu vidéo : l'Electronic Entertainment Expo aussi appelé E3. Après des kilomètres de marche à arpenter les allées de ce show éreintant, les coyotes de PlayStation Mag. vous montrent la PlayStation telle que vous la verrez, la vivrez dans quelques mois. Une espèce de boule de cristal... en papier.

# CUVEE 99





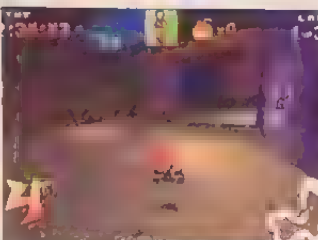
# 1999 L'ANNÉE PLAYSTATION



Un jeu PlayStation 2 en version Europe



Un jeu PlayStation 2 en version Europe

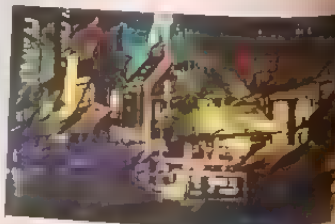


L'E3, c'est aussi l'occasion de faire le point. Alors les questions se bousculent : ou était la PlayStation 2 ? La PlayStation a-t-elle encore un avenir ? La concurrence était-elle présente ? Le café est-il encore chaud ? etc., etc. Autant d'interrogations existentielles qui trouvent leur réponse quelque part sur cette page.

Il y a quelques semaines le très sérieux journal Le Monde fixait une chronique pionnière de la dernière année de David Cronenberg. Et son titre de l'article : « La PlayStation est-elle encore d'actualité ? ». De la PlayStation pour dire le jeu vidéo. Car bien que Cronenberg soit un fan de technologie, il ne compte pas faire un film sur la PlayStation. Etant donné que le terme PlayStation devient synonyme de jeu vidéo comme si après tout peut-être il n'y avait rien en dehors de cette boîte grise à l'habillage étonnamment sobre. Mais à la veille du lancement de la PlayStation 2 (preuve pour l'an 2000 en Europe) le joueur se pose une toute autre question : la PlayStation est-elle encore d'actualité ? Ne faut-il pas attendre quelques années de plus ? Anne ma sœur Anne ne vois-tu rien venir ? Ou donc est cette PlayStation 2 ? Non, l'E3 en fait une belle démonstration. Des jeux PlayStation à la pelle, dont quelques perles rares et une absence totale et remarquable de la PlayStation 2. Le processeur Emotion Engine aurait été montré confidentiellement sur le salon ? Une turbine ? S'il s'agit de regarder des composants électroniques en s'extasiant, supposez que la vue de mon Pentium III me fera le même effet. Quant au Pentium III, frissons garantis ! Ça peut paraître que les jeux PlayStation 2 ce qui nous intéresse fondamentalement, n'étaient que des dévils. On retiendra l'appartenance de d'un Gran Turismo nouvelle génération celui-ci n'a même montré en mars. Je n'en ai vu qu'un, voir PlayStation 2. Mais à 30, indéniablement l'avenir du jeu en 1999 porte le nom de PlayStation 2 tout court.

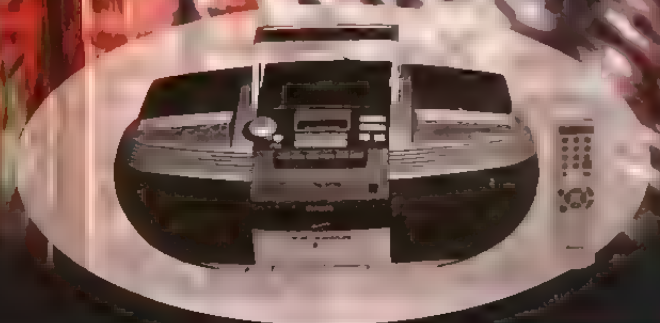
## LA PREUVE PAR 10

La preuve la plus évidente de la collection de titres à venir : Final Fantasy VII, Crash Team Racing, Resident Evil 3, Dino Crisis, Ace Combat 3, Sled Storm, Dino Crisis 2. Une impressionnante gamme de produits qui témoignent d'une bonne santé de la PlayStation première du nom. Une bonne santé pour le jeu vidéo dans son ensemble. Autant que Nintendo annonce une nouvelle console pour l'an 2000 voir notre rubrique Planète Nintendo.



Un jeu PlayStation 2 en version Europe

# star watts



## RADIO K7 CSD-EDS

Son territoire ? La ville. Ses ambiances ? Rock, pop ou Jazz : au choix. Question son, ce sont les quatre HP qui parlent. Même dans la rue, avec le système «Bass boost» qui catapulte les graves. Notons encore la CD, la K7 et les 45 présélectionnés radio : de quoi rassembler tous les dingues de musique du quartier.

**aiwa**  
j'aime  
ce que tu fais pour moi





Les zombies n'ont pas fini de hanter la PlayStation. Avec Resident Evil 3 Nemesis, Capcom nous surprend à nouveau grâce à d'excellentes idées. Un délicieux cauchemar en perspective.



## CAPCOM

CARCOM

CAFCOM  
FAX: 800

FIN 99

### WET-17 SURVIVAL/FORROR

En jeu vidéo comme au cinéma, certains titres rencontrent un tel succès que de nombreuses suites voient le jour. Pourtant, bien souvent, sous prétexte de satisfaire les fans, les suites en question s'avèrent décevantes et, au final, le public ressent la douloureuse impression d'avoir servi de simple troir caisse. Une pratique, pour l'instant, plus fréquente dans le septième art que dans les jeux... encore heureux. Alors quelle réaction adopter lorsque Capcom annonce le développement d'un troisième opus de sa désormais mythique série des Resident Evil ? Eh bien, croyez-moi, le premier qui fait la fine bouche ou se dit blasé, peut immédiatement arrêter sa PlayStation. Il n'aurait vraiment rien compris à l'effet, le projet de l'équipe de Shinji Mikami, créateur et producteur de la série, revêt une envergure toute particulière, puisque Resident Evil 3: Nemesis sera dédié aux fans absolus, aux maniaques des aventures de Raccoon City ! Ainsi, pour l'une des toutes premières fois dans un jeu vidéo, les développeurs ont truffé leur nouveau titre de détails, de clin d'œil immédiatement décelables par les fans de la première heure. Mais les références graphiques ne représentent pas les uniques nouveautés, car plus qu'une suite, Resident Evil Nemesis s'annonce comme un véritable tournant dans le survival/horror. Vous allez enfin découvrir le véritable visage de l'horreur.

## HISTOIRE

Replongez près de deux ans en arrière Une formidable explosion soufflait le laboratoire secret de la maudite société Umbrella. Le ténébreux Chris Redfield et la charmante Jill Valentine venaient de triompher de l'enfer du sinistre manoir, tandis que Tyran, l'arme bactériologique ultime, était englouti dans un déluge de flammes.



Quelques semaines passèrent. La vie reprenait son cours dans la petite ville de Racoon City. Nous nous situons 24 heures avant Resident Evil 2. Il est alors sur le départ pour rejoindre Chris en Europe. Mais, alarmée par quelques dépositions signalant d'étranges meurtres perpétrés en banlieue, elle décide de se rendre sur place. Une vision d'horreur l'y attend. La zone est, en effet, totalement infestée par des hordes de zombies. Et sous les assauts successifs de ces êtres décharnés, Jill est grièvement blessée et perd connaissance sans se douter qu'elle vient de contracter un redoutable virus. Lorsqu'elle reprend péniblement ses esprits, nous nous situons désormais 24 heures après Resident Evil 2 ! Entre temps, 48 heures se sont donc écoulées, au cours desquelles Racoon City a littéralement sombré dans

## enlighten

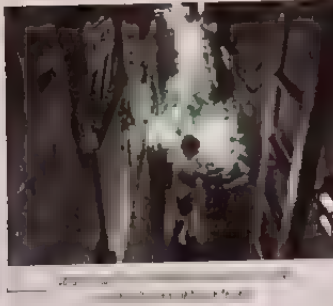
Plus on va voir dans ce troisième épisode, mercredi 17



le cauchemar. Pour Jill, la lutte pour la vie ne fait que recommencer. Un combat qu'elle livrera désormais en compagnie de Carlos Oliveira, un jeune mercenaire qui tentera de la protéger des fréquentes agressions d'un terrible géant implacable baptisé Nemesis. Bienvenue en enfer.

## -TECHNIQUE

Dans ce nouvel épisode, tous les ingrédients originaux ont été revus à la hausse. Tous sauf un, puisque le nombre de CD passe de deux à une seule galette noire (bon, je sais, c'est un détail, mais bon, les fans comprendront). Et pourtant, malgré cela, on nous promet une durée de vie accrue ainsi qu'une qualité technique globale inégalée. Ce que nous n'avons aucun mal à croire, tant les décors, toujours en pré-calculé, se révèlent plus complexes et détaillés que jamais. Autre agréable surprise, les passages en extérieur semblent être bien plus fréquents et l'ajout d'effets climatiques tels que la pluie ou un léger brouillard achèvera de camper une ambiance fantastiquement lugubre. Au chapitre des réjouissances, on notera aussi l'accroissement du bestiaire de Raccoon City. Ceux qui souhaitaient de la variété risquent d'être enthousiasmés, puisque vous rencontrerez désormais près d'une dizaine de types de zombies différents. Bien évidemment, chacun dispose de caractéristiques esthétiques propres, mais aussi d'aptitudes distinctes. Ainsi, entre les gros et les maigres, les rapides et les flemmards, les simples zombies et les créatures infernales, vous ne saurez rapidement plus où donner de la tête surtout que vos ennemis attaquent souvent par groupes compacts. Les développeurs nous l'ont promis : la difficulté de Resident Evil Nemesis a été extrêmement rehaussée. Pas tous les jours évidente la vie d'un membre des



S.T.A.R.S., surtout lorsqu'on doit se battre seul contre tous... ou presque. Néanmoins, si cela peut en rassurer quelques-uns, la délicate Jill possède quelques tours dans son sac, comme l'apparition d'un mode escape lui permettant de s'extirper rapidement des griffes de ses adversaires. En outre, il sera beaucoup plus rapide de brandir son arme, et l'animation lors des déplacements a été améliorée afin d'être plus naturelle.

## A PRIORI

La version présentée à l'E3, nous a littéralement bluffés. Et pour tout vous avouer, Resident Evil 3 Nemesis peut même se targuer d'apparaitre comme l'un des trois titres les plus impressionnants du salon ! Pourquoi un tel enthousiasme ? Eh bien tout simplement parce que l'ambiance sombre reste unique, les décors émerveillent par leur finesse, la modélisation et l'animation des personnages sont exemplaires, mais surtout parce que l'idée d'un scénario réintroduisant de nombreux éléments des précédents épisodes apporte des possibilités narratives exceptionnelles. Les fans tomberont immédiatement sous le charme, c'est une certitude. Quant aux novices, même si le challenge pourra paraître un peu relevé et s'ils ne percevront pas tous les clinfs d'ail, ils devraient toutefois apprécier ce qui s'annonce comme le meilleur jeu d'horreur jamais créé. Les Zombies peuvent déjà trembler !



## Les recommandations

[illegible][illegible]



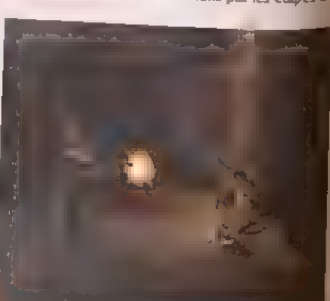
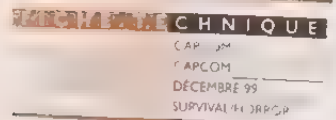
# DINO CRISIS

Malgré le succès de la saga Resident Evil, Capcom tente d'imposer un autre chef-d'œuvre de survival/horror. Dino Crisis, c'est un peu un titre à la Spielberg, le stress et l'interactivité en plus

Capcom parvient toujours à imposer ses idées. Remontons dans le temps. Allez, franchement, la série des Street Fighter, cela ne vous dit rien ? L'inverse aurait été étonnant. Ainsi, au début des années 90, Capcom créait l'événement, avec la sortie du premier opus de sa saga à ra-onge. Les jeux de combats se généralisaient et désormais les noms de Ryu et Ken, sans oublier l'indémontable « boule de feu », devenaient de grands classiques du petit monde de la console. Pourtant, au sein même de Capcom, la lassitude s'installa. Vous comprendrez aisément qu'être réglé comme une horloge suisse afin de pondre, chaque année, un nouvel épisode aux infimes évolutions, à force, cette routine se transforme en prison. Avec l'arrivée de la PlayStation, l'heure du changement avait sonné ! Et le changement serait radical. Début juillet 1996, les joueurs français découvraient le nouveau visage de Capcom... un visage effrayable ! Il ne fallut que quelques jours à Resident Evil pour conquérir le cœur du public. Les raisons, vous les connaissez sans doute aussi bien que nous, et la suite des événements ne vous est probablement pas étrangère. Le premier survival/horror devint une série et, devant le succès, des clones plutôt maladroits se disputent les places d'honneur. Cependant, avec Resident Evil, le syndrome Street Fighter menaçait de se reproduire. Le commercial, cela va bien deux minutes, mais pour éviter d'avoir à créer un Resident Evil

Alpha Turbo Prime Last Sequel, les développeurs, menés d'une main de maître par leur producteur Shinji Mikami, décidèrent de privilégier la créativité à la rentabilité ! Dino Crisis pouvait naître.

Un fond de commerce ne disparaît pas du jour au lendemain. Néanmoins, même si les zombies n'ont pas été définitivement balancés au vide-ordures (voir Resident Evil 3 Nemesis), les dinosaures risquent de leur donner bien du fil à retordre. Dino Crisis reprend en fait les bases du succès de Resident Evil tout en ajoutant de multiples innovations et changements d'éclairage. Ainsi, si l'on retrouve l'ambiance oppressante, les phases d'action trepidantes typiques de Resident Evil, la représentation graphique ou bien encore le style d'angoisse procuré font de Dino Crisis un titre réellement à part. Mais ne brûlons pas les étapes et



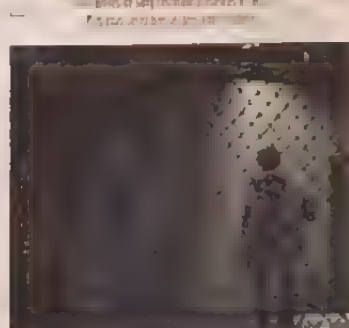
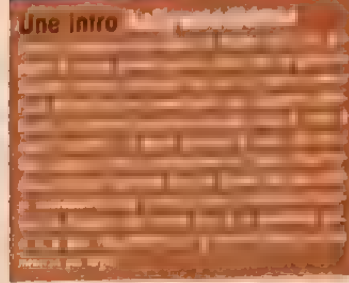
Un coup d'œil attentif au scénario. Un script que Steven Spielberg n'aurait pas renié, tant il semble délibérément s'inspirer de Jurassic Park. Ecoutez au loin. Allez, rapprochez-vous. Voilà, parfait. Maintenant, tendez l'oreille. Ne percevez-vous pas ces brefs rugissements rauques, ces râles sourds. L'horreur est déjà palpable.



jetons un coup d'œil attentif au scénario. Un script que Steven Spielberg n'aurait pas renié, tant il semble délibérément s'inspirer de Jurassic Park. Ecoutez au loin. Allez, rapprochez-vous. Voilà, parfait. Maintenant, tendez l'oreille. Ne percevez-vous pas ces brefs rugissements rauques, ces râles sourds. L'horreur est déjà palpable.

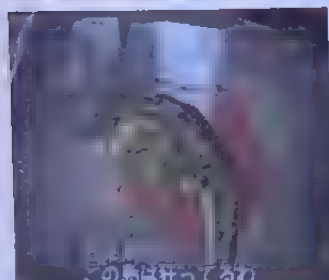
## L'HISTOIRE

Tandis que le murmure des flots troublait l'apparente tranquillité de l'île Ibis, la lune éclairait de son halo de lumière blafarde les épais murs d'une imposante bâtisse. En son sein, le professeur Kirk s'affairait autour d'une paillasse et de quelques éprouvettes. Lorsque soudain, un bruit inhabituel le fit frémir, il se précipita à la fenêtre et ne put que constater avec effroi que ses craintes étaient fondées. A une centaine de mètres du rivage, une flopée d'hélicoptères approchait. Déjà les premiers câbles touchaient terre et des grappes d'hommes armés se déversaient sur la berge. Le professeur avait compris. Il se dirigea calmement vers une lourde porte, fit jouer le mécanisme d'ouverture et disparu dans l'obscurité d'un couloir. Sur le rivage, une voix ferme mais délicate se faisait entendre. Il s'agissait de Regina (et une pizza, une), capitaine de l'équipe gouvernementale d'interventions spéciales. Le vent agitant ses cheveux d'un roux éclatant, sa mission était claire : son équipe devait retrouver le professeur





NO CRISIS



Kirk l'arrêter puis tenter de percer le mystère qu'entourait ses recherches. Mais à part les rumeurs concernant l'expérimentation d'une nouvelle forme d'énergie baptisée la « Troisième Force », Regina parlait dans l'inconnu. D'après les premiers repérages la défense du laboratoire semblait quasi inexistante et la décision de se scinder en plusieurs groupes fut donc prise. Gail le vétérinaire et Rick la nouvelle recrue escorteront Regina. Sans le savoir à chaque pas le trio s'enferme dans un piège aussi vicieux qu'inattendu. Un piège aux dents acérées et aux redoutables grilles dont les maîtres d'œuvre n'ont pas peuplé la Terre depuis 65 millions d'années ! À l'image de Hammond, dans le film de Spielberg, Kirk avait en effet réussi à réanimer de nombreuses espèces de dinosaures. Ses préférences ? Les plus redoutables prédateurs tels que les vicieux velociraptors ou bien le majestueux tyrannosaure rex ! Qui était donc le chasseur qui serait donc le chassé ?

#### TECHNIQUE

Bon c'est une évidence, vous avez probablement déjà méticuleusement inspecté chacune des images étalées sur ces quatre pages. Et là comme chaque membre de la rédaction vous n'avez pu vous empêcher de lâcher un « Ah ça tue ! Ok d'accord c'est clair ils sont vraiment surpuissants chez Capcom ! Ahhhh je le veux tout de suite ! »



Second réflexe bien compréhensible, se précipiter sur la date de sortie afin de savoir combien de temps vous sépare du monstre. Et là, eh bien, vous aurez compris que, comme souvent, les meilleures choses savent se faire attendre. Mais bon, l'attente fait partie du plaisir, cela permet d'entretenir un certain suspense et de caresser les espérances les plus folles. Quoi qu'il en soit, si je vous dis que Dino Crisis comptait parmi les titres les plus en vue lors de ce salon de l'E3, vous serez bien avancé. Encore faut-il comprendre pourquoi. L'apparition d'un univers géré en 3D temps réel est le premier élément qui frappe le joueur. Fini les décors en pré-calculé de Resident Evil, ce qui ne sous-entend pas un adieu à la qualité graphique. Loin de là. L'avantage de cette représentation graphique — identique à celle de Metal Gear Solid, entre autres — réside dans sa souplesse d'utilisation et dans la possibilité d'accroître l'interaction avec le décor. Ainsi, le travail des caméras correspond à un mix entre Silent Hill et Resident Evil, puis qu'elles ne peuvent pas être réglées manuellement, mais donnent lieu à de magnifiques travellings. Ceci apporte deux éléments très importants. Primo : une absence totale de bugs de caméra (ouf). Secundo : des angles de vue élaborés avec amour afin de vous offrir des plans aussi stressants que sophistiqués. Prenons un exemple simple. Vous venez de pénétrer dans un long couloir. Vous entendez un grognement sourd, mais la caméra floutée au préalable vous empêche de voir le couloir dans sa totalité. Vous devez alors avancer calmement sans faire de bruit, à chaque instant, la surprise peut surgir — et là tout de suite, on se sent vraiment tout flippé. Ça marche comme ça, chez survival/horror/and Co ! Néanmoins, malgré les apparences, Dino Crisis ne procure pas le même type de peur que Resident Evil. Ainsi, alors que RE jouait sur des visions d'horreur avec une alternance de temps forts puis de passages calmes afin de mieux vous surprendre, dans Dino Crisis, le stress est permis

# GEREZ VOTRE COMPTE LOIN DE VOTRE BANQUE



[www.bnppnet.bnpp.fr](http://www.bnppnet.bnpp.fr)

BNP  
0 801 63 06 06  
[www.bnpp.fr](http://www.bnpp.fr)

**BNP**  
PARLONS  
D'AVENIR

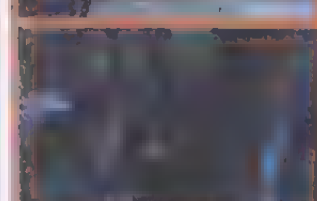




### Unis pour survivre

Non que l'agent de la sécurité ne soit pas un héros, mais qu'il soit un héros, la police ne veut pas le dire. Les faits sont là : plus les choses évoluent, plus il faut...

... et les choses évoluent. Plus les choses évoluent, plus il faut... et les choses évoluent. Plus les choses évoluent, plus il faut... et les choses évoluent. Plus les choses évoluent, plus il faut...

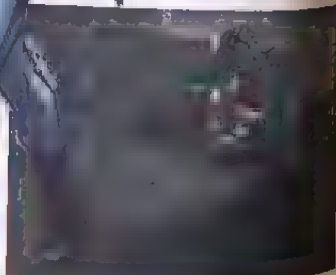


ment il n'existe jamais de temps mort et à seule vision d'une machine de dinosaure suffit à créer l'effroi. En effet, les dinosaures s'avèrent des ennemis bien plus redoutables que les zombies. Plus rapides, mieux organisés, les vélociraptors (le prédateur de base) semblent réellement vivants tant l'animation de leurs mouvements est fluide et naturelle. En outre la qualité de leur modélisation risque de vous étonner sans voir. Les textures employées rivalisent de finesse et de complexité. Ainsi, leurs écailles jouent sous les effets de l'éclairage en temps réel sans qu'aucun enchevêtrement de textures ne se fasse remarquer. Du grand art ! Décidément d'un point de vue strictement technique Dino Crisis se révèle bien plus abouti que n'importe quel épisode de Resident Evil. La dernière amélioration concerne l'intelligence artificielle de ces chers sauriens. En effet, si un zombi se doit de posséder une démarche hésitante, un vélociraptor s'illustre par son agilité. Il vous guette perpétuellement et ses interventions sont toujours inattendues. L'assaut d'une fenêtre se faisant tomber d'une conduite d'aérat ou au plafond d'un ascenseur blindé d'une pile de conteneurs, la seule certitude, si vous en avez et ne vous achètera jamais !

### A PRIORI

Un Dual Shock à la main, la demo de Dino Crisis en boucle, nous avons pu nous apercevoir de la très haute qualité du prochain titre de Capcom. Le rythme ultra-soutenu, la mise en scène réellement prenante, l'apparition surprenante des premiers dinosaures, la bande son lugubre ensemble est orchestré de main de maître. Mais encore, la jouabilité, très similaire à celle d'un Resident Evil, ne souffre d'aucun flottement. Le plus impressionnant est la facilité avec laquelle les scènes d'action ou de combats se déroulent. Les vélociraptors se précipitent sur vous avec une rage nouvelle, parvenant même parfois à vous désarmer ! Eh oui, vous pourrez vous retrouver à terre sans votre arme pas très cool comme idée ! Dans ce cas, il n'existe pas trente-six solutions. Prenez vos jambes à votre coup et tentez de ramasser une arme. Étant donné qu'il est possible d'ouvrir le feu même lors d'un sprint, vous devrez parvenir à maintenir les assauts de vos adversaires au moins le

temps d'intercaler un élément entre les deux parties. Un élément ? En effet, grâce à l'utilisation de la 3D temps réel, il est tout à fait possible de servir d'objets du décor comme arme ou protection. Ainsi, une chaise poussée en direction d'un dinosaure pourra le faire reculer ou bien encore, plus radical, vous aurez l'occasion d'enclencher des mécanismes de fermeture (dans le genre... et autre rideau de fer) ! En espérant que Spielberg avait tort et que ses horribles sauriens ne savent pas ouvrir les portes ! Si vous ajoutez à ce scénario et ses multiples sous-missions, données, lieux à de fréquents embranchements scénaristiques, ainsi que la présence de nombreux ennemis bien plus complexes que dans Resident Evil, vous comprendrez que Dino Crisis s'annonce comme un titre exceptionnellement riche. En tout cas, le regard froid des dinosaures nous a fait une énorme impression. Magnifiquement réalisé, singulièrement haletant et délicieusement stressant, Dino Crisis devrait amplement rivaliser avec le somptueux Resident Evil 3 Nemesis. Un duo fratricide dans la famille Capcom.



# FINI

## LA PETITE SOURIS QUI VOUS DONNAIT DE L'ARGENT.



### CREDIT JEUNE

BNP  
0 801 61 06 06  
www.bnp.fr

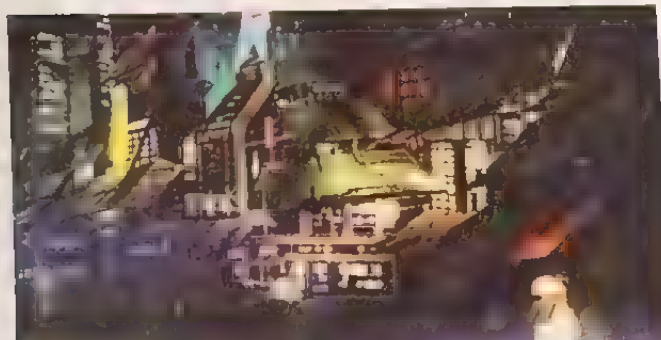
BNP  
PARLONS  
D'AVENIR



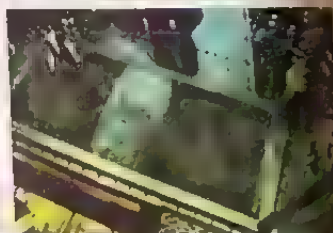


# FEAR FACTOR

Pas vraiment de jeux extraordinaires sortis d'un chapeau cette année, si ce n'est Fear Factor. Probablement la bonne surprise du salon, ce titre, en rien révolutionnaire pourtant, nous a fait « flasher » !



La machine de 3D rendant possible...



Rien de révolutionnaire, mais une bonne surprise que ce Fear Factor. Pourquoi ? Ou plutôt comment un jeu d'action/aventure, usant du système multi-caméras fixes à la Resident Evil, est-il parvenu à nous charmer autant ? Tout simplement parce qu'il semble bien que ce soit le seul à pousser le genre un peu plus loin, techniquement notamment. Si vous cherchez le soft surprise et prometteur dans ces pages, vous l'avez trouvé !

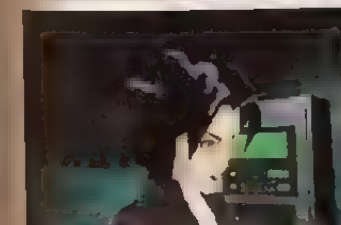
## TECHNIQUE —

« Nous savions que nous voulions des personnages en 3D plaqués sur des décors pré-calculés, mais avec une pivolette. Nous étions déterminés à tenter d'apporter quelque chose de nouveau au genre ». C'est ainsi que les développeurs de Fear Factor en sont venus à élaborer un dessein tout particulier. Au lieu de se limiter à des scènes fixes comme Resident Evil, ils ont mis au point une technologie permettant d'utiliser des FMV (Full Motion Video) ou séquence vidéo plein écran à la place. Concrètement, on se croirait devant un vrai tableau filmé. L'action se déroule dans un Hong Kong à ternir et grâce à cette technique, vous pourrez donc voir les néons changer de couleur, les voitures défilant, les passants marcher en bas de l'immeuble, les volets claquer, etc. En revanche, ces décors pour l'instant au nombre de 500 prennent énormément de place sur le CD et sont lourds à gérer pour la console. Mais la prévision que nous avons essayée montre que la technologie est sûre. L'animation est fluide, les temps de chargement d'une scène à l'autre trans-

parents, bref, ils maîtrisent leur idée. L'autre innovation concerne toujours le design général. Au soft, puisque c'est un look manga qui a été choisi pour détacher les personnages des décors. Du coup, on a l'impression de jouer à un dessin animé comme Akira ou Ghost in the Shell. Les personnages sont en 3D, mais les textures aux couleurs simples donnent l'impression de dessins dans la grande tradition japonaise.

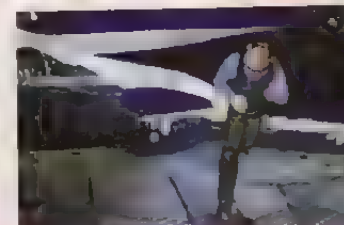
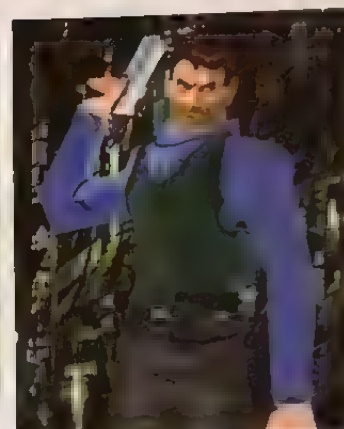
## A PRIORI

Fear Factor nous a clairement impressionnés. Son look unique, son ambiance et ses innovations techniques le font sortir du lot, même avec un Resident Evil 3 quelques mètres plus loin. Le jeu en lui-même vous permettra de jouer trois scénarios, engagés par les Triades (la mafia de Hong-Kong) pour retrouver la fille de leur dirigeant. Combats, gunfights, puzzles et aventures.



sont au programme, et le scénario tient une place de choix dans le cœur des développeurs. Nous aurons donc certainement droit à une histoire fort sympathique, à grand renfort de rebondissements. Le déroulement du jeu vous placera d'abord dans la peau d'Hanna, puis dans celle de Glas et Deke. Les trois personnages ont bien sûr des aptitudes et un choix d'objets différents : certains problèmes liés à cet état de fait devront être résolus, puisque ce qu'Hana aurait facilement exécuté sera peut-être bien moins évident avec un autre personnage, par exemple... Globalement, les créateurs de Fear Factor ont essayé de lier au maximum leurs puzzles à l'histoire, plutôt que de bloquer le joueur face à une porte codée. Côté armes, tout est présent pour de l'action mémorable : 4 classes différentes sont traitées. Armes de poing, automatiques, fusils d'assaut et armes spéciales, on aura, en effet, l'embarras du choix. Il sera possible de tenir une arme dans chaque main, et même de faire feu sur des cibles différentes en même temps. Le système d'inventaire, plutôt que de passer par un temps de chargement et un écran spécifique à la Resident, sera matérialisé par des cases en bas de l'écran, et la sélection des objets et armes se fera à l'aide des boutons de la manette. Enfin, malgré la taille insolente des séquences vidéo qui servent de décor, les développeurs prévoient environ une vingtaine d'heures de jeu, dans une douzaine de localisations différentes.

## FEAR FACTOR



## Kronos Digital Entertainment

Fear Factor en lui-même est déjà une surprise, mais nous en avons plus intéressantes quand on s'attaque au passé de Kronos, le studio qui développe le jeu. Ce dernier, en effet, réalisait jusqu'ici des jeux de combats, le plus connu et le dernier en date étant le récent Shenmue. Mais, il n'était pas très mal vu, il est très connu internationalement, surtout en Europe. Cependant, il n'est pas connu en France. Pourquoi avoir changé de genre sans calculer ? La suite. Kronos, producteur et designer de Fear Factor, répond : « Nous savons que nous avons le droit sur quelque chose de nouveau avec Fear Factor. De plus, ce n'est pas que des développeurs, nous sommes aussi des joueurs. Et nous ne voulons pas nous limiter à un seul genre ». Comme quoi, à la différence de certains autres développeurs, le jeu est conçu pour progresser, se renouveler et être guidé de très loin.



## FICHE TECHNIQUE

Titre : FEAR FACTOR  
Développeur : KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT  
Éditeur : ATLANTIS  
Genre : ACTION / AVENTURE



C'est au sommet de sa gloire que Crash Bandicoot nous dit au revoir, et pour son dernier jeu, il abandonne la plate-forme ! Mais rassurez-vous, le talent de Naughty Dog lui assure une belle réussite dans cette nouvelle entreprise.

En qui, s'en est bientôt fini de Crash Band coot (cf l'encadre L'Avenir de Naughty Dog. Après avoir porté la plate-forme à un niveau d'excellence négative sur PlayStation avec Crash 3), la mascotte de Sony fera son ultime retour dans ce soft de courses sympathique. Et, comme toujours, l'équipe de dev apporte renouvellement au genre avec ses idées et s'est outillé avec une technique irréprochable.

Contre toute attente, le moteur de CTR n'a rien à voir avec celui des 3 Crash Bandicoot. Il est entièrement conçu pour les besoins du jeu et non refondu à partir du précédent. Son développement a nécessité 8 mois de travail intensif, et le résultat est à la hauteur : pas une once de popping (limite d'un moteur perceptible aux blocs qui apparaissent d'un coup vers le fond de l'écran) et une fluidité incroyable, malgré des décors complexes et colorés. Les graphismes ont eux aussi pris 8 mois pour arriver à ce que nous avons pu voir lors du salon. Par ailleurs, de nouveaux effets font leur apparition, telle la chaleur dégagée par les jets de flammes (comme dans la réalité, cette déformation visible à proximité d'une source de chaleur intense). Enfin, censez sur le gâteau, le jeu pourra se jouer jusqu'à 4 simultanément en écran partagé, et sans ralentir d'un poil !

C E N S O N Y C E  
 LEVEL PR P NAUGHTY DOG  
 DATE C E D E C E M B R E 99  
 J E M P C O L A S E

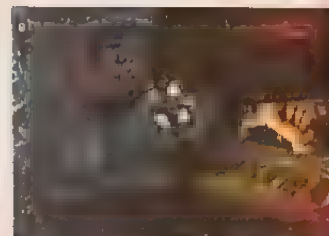
CTR proposera bien sûr ce qu'on trouve habituellement dans ces jeux : bonus à collecter (missiles, turbo, etc.) plethore de circuits (une vingtaine) et adversaires issus de la trilogie Crash. On retrouve

[illegible][illegible]



# RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

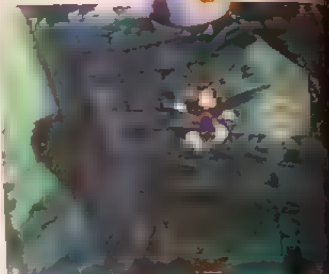
Edition 98 de l'E3 : Ubi Soft annonçait la sortie de Rayman 2 pour mars 99. Edition 99 du salon : le même jeu est, ce coup-ci, prévu pour décembre prochain. Par chez nous, on appelle ça une Arlésienne !



Voilà maintenant plus de deux ans que les équipes de développement interne d'Ubi Soft bossent sur la suite en 3D des aventures de Rayman. Dans ce nouvel épisode, le sympathique héros, accompagné de toute sa clique de potes, devra lutter contre une bande de « robots-pirates » bossant pour un zoo intergalactique. Ce scénario, gnan-gnan à souhait, n'est qu'un simple prétexte pour aller dessouder de l'Alien en pagaille dans une forêt inextricable, au fin fond de grottes remplies de lave en fusion ou sur le galon du Maître Pirate... Au total, ce sont quelques 50 niveaux, intégralement en 3D, qui attendent notre Rayman national !

## TECHNIQUE

Depuis le temps que le jeu est en chantier, les développeurs ont eu tout le loisir de peaufiner le moteur 3D de Rayman 2. Le résultat : un jeu de plates-formes très bien réalisé, proposant des graphismes fins et colorés et une grande variété d'environnements graphiques. Au sein de cet univers, le



Le moteur 3D permet à Rayman de se déplacer librement dans les niveaux.

héros peut effectuer un nombre impressionnant d'actions et interagir avec les décors. Sauter, nager, ramper, grimper, voler avec ses oreilles, faire du slak naufrage, se propulser grâce à un tonneau rempli de poudre... Bref, il sait tout faire !

## A PRIORI

Si Rayman 2 sort un jour, nul doute qu'il fera un tabac auprès des joueurs ! Le héros est sympathique – et connu – la jouabilité semble excellente et le challenge intéressant... Allez, plus que 6 mois à attendre. Vu qu'on a déjà patienté un an et demi, on est plus à 15 811 200 secondes près !

## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR : UBI-SOFT  
DEVELOPPEUR : UBI-SOFT  
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 99  
GENRE : PLATE-FORME 3D

## Rayman the TV Series, le pilote

Mis à part le pilote, durant l'E3, le premier épisode de Rayman the TV Series, le dessin animé destiné au salon des aventures de notre héros (cf. PlayStation Magazine n°38). Mise en scène impeccable, musique superbe, héros sympathiques, personnages attachants... La série confirme tout le bien que nous pensions de vous dire... et nous donne un aperçu de ce à quoi pourrait ressembler un Rayman 3 sur PlayStation 2, par exemple. En effet, les TV Series serviront de base de travail à la réalisation d'un futur Rayman, sur une scénarisation entièrement originale. J'ai pu voir, via l'éditeur, plusieurs images de ce projet de série animée dans les salons cathodiques français. La diffusion des 13 épisodes est en effet prévue pour fin 2000 ! Pensez que d'ici là – avec un peu de chance – Rayman 3 PlayStation sera lancé.



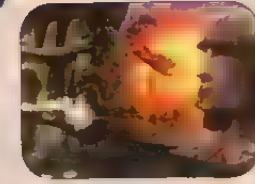
# 360

THREE SIXTY

## Bienvenue en enfer

Sur votre ordinateur, découvrez des villes sous-marines, des cités perdues dans les glaces ou fléchies par la lune et, à l'horizon, peut-être même tout un monde. Le meilleur jeu de la saison 1999.

Sur votre ordinateur, découvrez des villes sous-marines, des cités perdues dans les glaces ou fléchies par la lune et, à l'horizon, peut-être même tout un monde. Le meilleur jeu de la saison 1999.



PlayStation

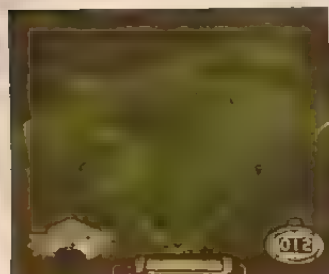




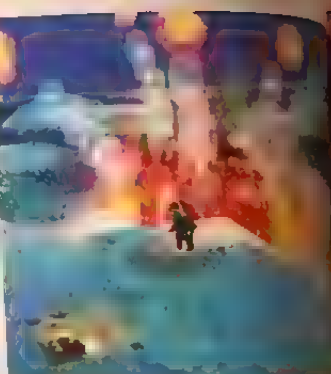


# HOGS OF WAR

Une armée de soldats-cochons s'affrontant sur des champs de bataille en 3D, tel est le concept de ce Hogs of War. Original ? Pas tant que ça...



Les vieux routards du jeu vidéo connaissent tous le fabuleux Worms, développé sur de nombreuses machines, par le studio anglais Team 17. Adapté sur PlayStation fin 95, ce titre au concept novateur mettait en scène des « vers de terre G.I. », lâchés sur une aire de jeu en 2D. L'objectif pour chaque joueur était simple : anéantir les vers adverses en les bombardant de projectiles divers et survivre dans cet enfer guerrier ! Super drôle, simple d'accès et hyper défouleur, ce jeu brillait par son intérêt et sa convivialité. Avec un principe aussi fun, il semblait fort logique qu'un jour ou l'autre un développeur ait la subtile et inattendue idée de plagier Worms. Eh bien, c'est désormais chose faite, avec Hogs of War ! De prime abord, ce titre reprend trait pour trait les ingrédients de Worms, en les remaniant sensiblement. Les lombrics sont ainsi remplacés par des cochons, et les niveaux passent de la 2D à la 3D. Quant au système de jeu, il semble très proche de son modèle. En solo, vous choisissez une des 6 armées de porcs et participez à 40 missions diverses. L'ambiance sur le champ de bataille est plus axée sur le burlesque que sur l'ultra-réalisme d'un wargame « sérieux ». Les armes sont originales, les scènes gageuses et la violence tournée en dérision. Bref, Hogs of War est bon enfant... Et devrait se révéler carrément éclatant en mode multi-joueurs ! Là, on devrait retrouver les sensations de Worms, à savoir le plaisir de transfor-



mer le cochon d'un pote en côtes de porc, à grands coups de missile Sol-sol ! Les possibilités d'attaque semblent énormes et les tactiques d'attaque et de défenses variées. De quoi ravir les tacticiens et les fans de second degré et de bons délirés !

## TECHNIQUE

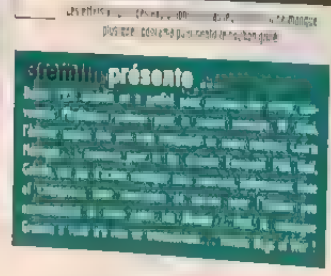
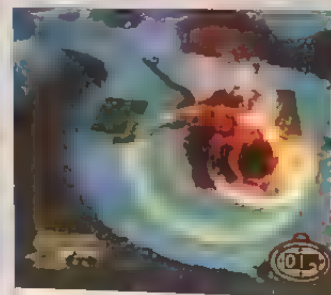
Graphiquement, Hogs of War propose de vastes aires de jeu vallonnées et des animations assez drôles. Rien de bien transcendant, mais l'ensemble reste très lisible et somme toute d'assez bon goût. Par contre, le jeu possède techniquement une touche d'originalité : en mode multi-joueurs (deathmatch), la console pioche aléatoirement les champs de bataille parmi 140 000 milliards de combinaisons (sérieusement, c'est un développeur qui nous l'a dit) ! Avec tout ça, on n'a pas fini de dessouder du cochon !

## A PRIORI

Aucun doute : tous les fans de Worms devraient apprécier à sa juste valeur ce Hogs of War. Même si le concept n'est pas tout neuf et que le repompe est flagrante, HoW semble suffisamment fun pour éclater bien des joueurs.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR GREMLIN  
DÉVELOPPEUR GREMLIN  
DATE DE SORTIE FIN 99  
GENRE WORMS-LIKE



# WARPATH JURASSIC PARK

SUR LE NET

La licence Jurassic Park n'a pas fini d'être exploitée ! Après un Lost World assez moyen, Dreamworks remet en scène les créatures du jurassique dans Warpath.

Scoop ! Dreamworks Interactive trouve une nouvelle cause à la disparition des dinosaures de la surface de la Terre. Venant contredire toutes les théories scientifiques émises jusqu'à présent (épidémie due à un virus mortel, bouleversement climatique causé par la chute d'une météorite...), l'explication de Dreamworks est beaucoup plus simple. En fait, il y a quelques millions d'années, toutes les espèces de dinosaures s'emmerdaient tellement que, pour pimenter leur quotidien, elles organisèrent des « combats de jungle », dont la seule issue était la mort ! Ce tournoi vit les plus faibles disparaître et les plus forts survivre.

Aujourd'hui, un seul descendant lointain de ces « combattants du crétacé » a réussi à traverser les âges sans périr. Son intelligence est primaire, mais sa force herculéenne. Certains l'appellent le JCVD, d'autres le Jean-Claude Van Damme ! Oki, trêve de balivernes. Revenons à nos moutons écailles de 20 mètres de haut. La théorie de Dreamworks, aussi fantasque soit-elle, se vérifie avec Warpath, un jeu de baston mettant en scène de gigantesques créatures primitives. Cette production reprenant la licence lucrative Jurassic Park met en scène quatorze monstres d'un autre âge, s'affrontant dans dix arènes. Les célèbres T-Rex, cerce-



tops, raptor et autre velociraptor s'y affrontent à mort, à grands coups de crocs acérés, de griffes mortelles et de coups de queue. L'ambiance est gore à souhait, les gerbes de sang nombreuses et les bris d'os succèdent aux arrachages de cou. Bref, Warpath, c'est de la violence primaire, à l'ère du Secondaire !

## TECHNIQUE

Lost World, le jeu, nous avait permis de juger les talents de Dreamworks en matière de modélisation de dinosaures. Eh bien, ce savoir-faire semble avoir une nouvelle fois été mis à contribution. Les créatures de Warpath sont sublimes, leurs mouvements bénéficient



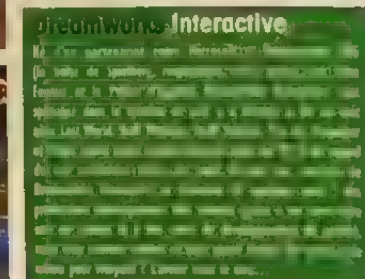
d'une foule de détails et leur bestialité est parfaitement reproduite ! Les duels dans les arènes sont violents et gorgés, et l'ambiance sonore fourmille de bruyages dignes des films Jurassic Park. Franchement, Warpath est techniquement très réussi. Mais cela ne suffit pas à rendre le jeu spécialement attrayant.

## A PRIORI

Tous les développements passés mettant en scène des dinosaures se sont révélés fâcheux et sans grand intérêt. On se rappelle l'exemple du pitoyable Primal Rage commis par Atari/Time Warner. Cet ersatz de jeu de baston, tombé rapidement aux oubliettes, ne possédait ni charme ni intérêt, si ce n'est celui de mettre en scène des dinosaures ! Espérons que Warpath ne connaisse pas le même sort. L'espoir est mince, mais on croise les doigts.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS  
DÉVELOPPEUR DREAMWORKS INTERACTIVE  
DATE DE SORTIE JEU DE BASTON  
GENRE DISPONIBLE FIN 1999



Les préhis prennent pour cadre certains lieux vus dans les films Jurassic Park





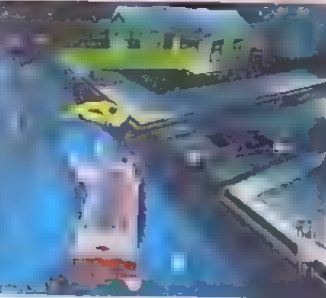
# DIE HARD TRILOGY 2

Fort du succès commercial de Die Hard Trilogy, Fox Interactive remet le couvert avec cette suite des aventures virtuelles de John McClane. Un produit sans surprise.



Le premier Die Hard Trilogy, développé par Probe il y a plus de 4 ans, n'était pas franchement un produit techniquement impressionnant, avec ses graphismes simplistes. Depuis, les développeurs ont fait d'énormes progrès en programmation et nous proposent désormais des titres beaucoup plus beaux. DHT2 ne déroge pas à cette « règle de l'évolution » : cette suite semble graphiquement beaucoup plus aboutie que son aînée avec son moteur 3D optimisé, une action plus « dense » et une animation plus rapide et fluide.

Le mode plus intéressant et suréal : le mode réalité.



Développé par n-Space (Duke Nukem Time to Kill, les Razzmoks), Die Hard Trilogy 2 reprend point par point le concept du premier épisode. A savoir : 3 jeux en 1 : une partie action en 3D avec une vue à la troisième personne (comme dans Tomb Raider), une autre de tirs au pistolet et enfin une dernière de conduite automobile. Ces trois phases radicalement différentes peuvent se jouer de deux manières. Première possibilité : vous participez à une espèce de mode story dans lequel l'inspecteur McClane est opposé à une bande de terroristes voulant faire sauter Las Vegas. Dans ce cas, vous passez sans cesse d'une phase de tirs à une course-poursuite, puis à une partie Tomb Raider-like, pour revenir à du tir, etc. Le second mode disponible est quant à lui beaucoup plus linéaire, puisqu'il vous propose de participer indépendamment à chaque « jeu dans le jeu ». Bref, Die Hard Trilogy 2 sent bon le réchauffé et ne propose aucune innovation majeure dans son principe.

## TECHNIQUE

Le premier Die Hard Trilogy, développé par Probe il y a plus de 4 ans, n'était pas franchement un produit techniquement impressionnant, avec ses graphismes simplistes. Depuis, les développeurs ont fait d'énormes progrès en programmation et nous proposent désormais des titres beaucoup plus beaux. DHT2 ne déroge pas à cette « règle de l'évolution » : cette suite semble graphiquement beaucoup plus aboutie que son aînée avec son moteur 3D optimisé, une action plus « dense » et une animation plus rapide et fluide.

## A PRIORI

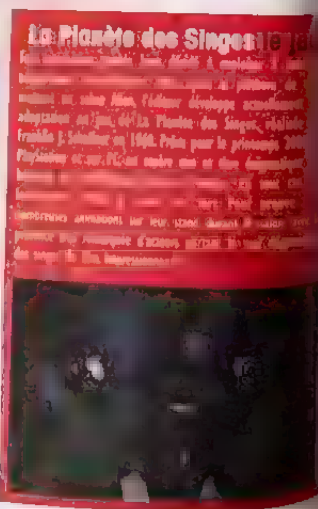
Compte tenu de ses qualités intrinsèques, le succès de Die Hard premier du nom auprès des joueurs fut assez inattendu. C'est sans doute pour



cette raison que Fox Interactive a souhaité concevoir une suite très similaire. On ne change pas la recette qui marche ! Une démarche assez timide, genre « on ne va pas prendre de risques inconsidérés en innovant à mort ». Mouais, un peu trop facile tout ça. Il n'en reste pas moins que DHT2 devrait plaire aux fans des Die Hard et d'action musclée.

## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
GENRE : ACTION / AVENTURE  
DATE DE SORTIE : FIN 1999  
GENRE : POT-POURRI



IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

DATE DE SORTIE

JOUER POUR GAGNER  
JAMAIS POUR PERDRE !



DISPONIBLE SUR LE WEB  
DES MILLIERS DE CODES  
Au <http://www.datel.co.uk>

UN NOUVEAU  
LOGO  
POUR PLUS  
DE PUISSANCE

ACTION  
REPLAY  
PROFESSIONNEL

NOUVEAU !  
L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL  
ENCORE PLUS PERFORMANT !

Il vous permet :

- d'INTERAGIR ET D'INTERAVER LES NIVEAUX (CROISER, DÉMONTÉ, etc.)
- d'explorer l'intégralité du jeu
- de vous guider à travers les niveaux
- de vous aider à surmonter tous les obstacles
- de vous faire découvrir les séquences cachées du jeu
- de vous faire découvrir les séquences cachées du jeu
- de vous faire découvrir les séquences cachées du jeu

AVEC EN PLUS :

- MODE « FRODO » (pour les débutants)
- Sélection de jeu, pendant le jeu, pour sélectionner les séquences de l'Action Replay en appuyant simplement sur le bouton de sélection (comme dans l'original)

Différentes possibilités :

- Sélectionner pour l'instant tout l'ensemble du programme
- Trouver, créer vos propres codes
- Lancer le moteur de recherche pour retrouver les séquences

Excellente presseur un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorations.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique. Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (160 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux. Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NIVEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES

REGISTRATION est une marque déposée par SOFT

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CHEVRE DE CROS 11  
59018 LESQUIN CEDEX FRANCE - Tél : 03 20 90 72 24



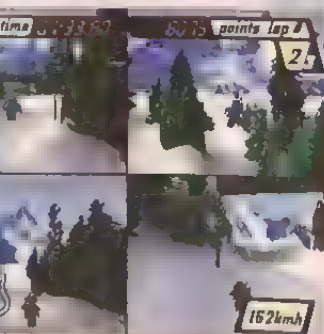


# SLED STORM

Jamais à court d'idées, Electronic Arts ratisse de plus en plus large en matière de simulations de sports. La preuve avec ce Sled Storm... dédié au scooter des neiges !

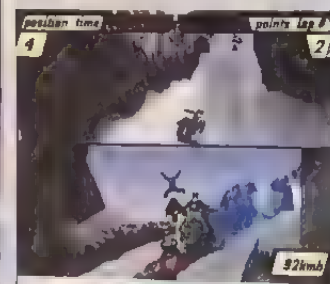


Grande première : l'adaptation la plus originale de scooters des neiges

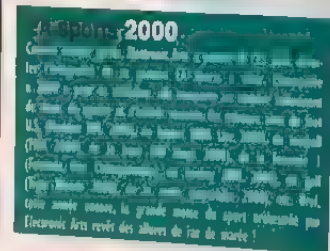


L'imagination des éditeurs n'a aucune limite ! Tenez, prenons l'exemple d'Electronic Arts. Par l'entremise de sa gamme EA Sports, le géant américain nous a déjà gratifiés par le passé de nombreuses simulations de sports en tout genre. Des plus populaires (football, hockey sur glace, basket...), aux plus confidentiels sous nos latitudes (base-ball, foot U.S., Nascar, cricket...), la liste est impressionnante !

Dernière production dédiée à un sport quasi inconnu chez nous (sauf pour les adeptes d'Euro-sport, tard le soir), Sled Storm vous propose de prendre les commandes d'un scooter des neiges de compétition. Ce titre, développé fort logiquement par le studio canadien d'Electronic Arts, vous fera découvrir les pistes enneigées de 6 circuits de cross et de 8 tracés en haute montagne « ouverts ». Dans cet enfer blanc, regorgeant de crevasses, de bosses et de verglas, vous prenez les commandes d'un des 6 scooters disponibles et participez à des joutes infernales, opposé à des adversaires imitoyables. Durant ces courses, vous devez éviter des tonnes de pièges vicieux (abîmes, lacs, rochers, brouillard...), exécuter un maximum de figures artistiques (1 y a une cinquantaine de tricks et autres combinaisons), éviter les écarts suicidaires des concurrents (trouver ses nombreux raccourcis bien cachés et, bien entendu, batailler dur pour arracher la victoire). Bref, le challenge est original et semé d'embûches.



Les affrontements musclés démontrent à de belles paroles à propos de l'usage des scooters



## TECHNIQUE

Sur la piste, la sensation d'immersion dans un environnement quasi polaire est vraiment réussie. Les circuits sont sinueux à souhait, le relief vertigineux et les graphismes de très bonne qualité. Pour couronner le tout, la dynamique des scooters est parfaitement reproduite et leur pilotage, sur un système systématiquement glissant, requiert une bonne dose de doigté et d'agilité. Le pied pour tous : es fondus de sports de glisse extrêmes, assés des simulations de snowboards et souhaitant prendre une grosse goulée d'air pur.

## A PRIORI

Pouvant se jouer en solo, comme en multi-joueurs (jusqu'à quatre sur le même écran), Sled Storm est un titre accrocheur et dépayssant. Même ceux qui n'ont jamais joué de sport nordique ne seront pas ravis de prendre les commandes d'un scooter des neiges surplombant ! Un jeu rafraîchissant et original, qui nous change radicalement des autres productions EA Sports plus « conventionnelles ». Revendiquant maintenant une seule inconnue : dans la version que nous avons essayée durant l'E3, le pilotage était vraiment trop polaire et les gaffes beaucoup trop nombreuses. Espérons que la version finale ne sera pas aussi « exclusive » et gagnera en accessibilité.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
DÉVELOPPEUR : EA CANADA  
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 99  
GENRE : SCOOTERS DES NEIGES



# EAGLE ONE

SUR LE NET : <http://www.glassghost.com>

Sur PlayStation, le combat aérien est un genre dominé par Namco et son célèbre Ace Combat. Venant contester cette suprématie, Glass Ghost dévoile un challenger intéressant : Eagle one.



Depuis le lancement de la PlayStation, les tentatives pour imposer les simulations de combats aériens comme un genre incontournable se sont souvent révélées infructueuses. Car le dogfight est un genre difficile à aborder pour les développeurs, surtout sur console. À l'inverse du PC, qui bénéficie d'une importante puissance de calcul, de nombreux accessoires (les « flightsticks »), et d'un clavier auquel on peut assigner de nombreuses commandes, la console part avec un gros handicap. Capacités techniques limitées d'un côté, et surtout manque d'ergonomie et impossibilité d'adapter un pad classique de l'autre. En effet, comment faire tenir sur les 11 boutons d'une manette PlayStation toutes les actions nécessaires au pilotage réaliste d'un avion de chasse ? Soyons logiques : c'est impossible ! Malgré tout, toutes les productions passées en matière de combats aériens sacrifiaient la pure simulation pure au profit d'une action très arcade. Partant de ce constat, les développeurs devaient dès lors rivaliser d'ingéniosité pour rendre leurs titres attractifs. À savoir proposer des graphismes

de qualité, mixer des notions basiques mais réalistes de pilotage à une ambiance de jeu de tirs et proposer des missions originales. Cet exercice de style périlleux s'est souvent soldé par un échec, et seul Namco s'en est sorti honorablement avec sa célèbre série des Ace Combat. Face à ce succès, les développeurs de Glass Ghost ont décidé de tenter leur chance. Leur jeu, Eagle One vous propose de jouer les pilotes de chasse de U.S. Marines et de prendre les commandes de quelques célèbres coucous modernes. Au fil des 25 missions (sur 5 îles différentes), vous devrez accomplir des tâches variées et lutter contre une armée d'ennemis. Bref, Eagle One verse dans le classicisme total, le déjà vu, mais bénéficie de quelques atouts intéressants.

## TECHNIQUE

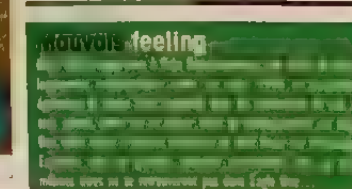
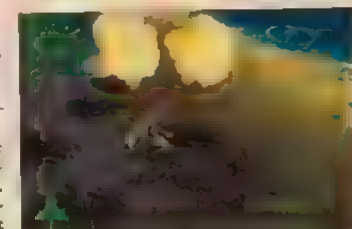
Esthétiquement, Eagle One est très réussi, avec ses graphismes fins, ses avions parfaitement modélisés et ses nombreux effets visuels. Dans le cockpit, l'impression de traverser les nuages à Mach 3 est saisissante ! Mais au-delà de ces qualités visuelles (dont nous avons pu juger en live), reste à savoir si le pilotage se révélera intéressant, et les missions palpitantes. Les développeurs l'affirment, mais les discours d'intention ne suffisent pas à nous convaincre !

## A PRIORI

Eagle One s'annonce prometteur. Entre son mode solo et son option deux joueurs (en collaboration ou en duel), il possède les atouts nécessaires pour devenir un bon jeu. Mais seul un examen approfondi nous permettra de juger définitivement de son intérêt. Alors rendez-vous en septembre, Ghost Rider !



Les nombreux atouts du jeu sont très agréables à l'usage. Mais le rendu des effets visuels est très bon.





— SUR LE NET <http://www.les-herminiers.com>

A photograph of a panda sitting on a wooden platform, looking down at a small boat on a body of water. The panda is wearing a dark vest and light-colored pants. The background shows a body of water with a small boat and some trees in the distance.

Je leur proposerai un grand nombre de petites quêtes difficiles  
mais pas obligatoires à compléter pour terminer le jeu.

## FICHE TECHNIQUE

[illegible]

Le tableau ci-dessous résume les données de la table ci-dessus :

Les résultats devraient être égaux des mêmes films  
de Hong Kong, version « seul contre tous » !

## FICHE TECHNIQUE

Environnements urbains desques Sotoleu  
ne mise pas vraiment sur les decors

## résurgence du passé

« J'ai, que je l'arrose : et les vers de l'écume du moulin, et après on se dîne, carapaz je me suis dit : « Mlle, s'il vous plaît, ça me dit qu'on change... » Après quelques années de réflexion, je me suis dit : « Je n'ai rien de mieux à proposer... » En 1960, c'est la fête générale, j'ai pu aller visiter au plaisir de vous le montrer. Maintenant, j'ai bien compris, je suis que les deux n'ont aucun rapport. C'est ça, tout simple, ne vous en faites pas, c'est tout, c'est tout.



# VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE

Après un premier épisode réussi, Activision persiste et signe en lançant un deuxième opus de Vigilante 8, une simulation de caisses bien musclée !



Sorti il y a maintenant deux ans (voir PlayStation Magazine n°21) Vigilante 8 créait la surprise avec son action menée tambour battant et ses duels dantesques. Pouvant se jouer seul ou à deux, ce titre dépeint nous proposant, en toute simplicité de prendre le volant d'engins survitaminés (camions, voitures, camping car, bus, etc.) et de participer à un vaste jeu de massacre totalement gratuit. Véhicules ennemis, bâtiments, objets divers... Tout ou presque dans les décors pouvait être anéanti, à grand renfort d'armes de destruction massive. Concept barbare, conduite basique, réalisation correcte et explosions tous azimuts... Vigilante 8 faisait dans l'action primaire, efficace et « déjouloire ».

Pour ce second épisode, les développeurs de Luxoflux Corp. ont conservé le principe qui fit le succès de Vigilante 8. L'arcade pure et une action trépidante seront donc au rendez-vous pour cette suite, agrémentées de quelques innovations et autres améliorations de surface.

## TECHNIQUE

Dans son principe, Vigilante 8 Second Offense n'a pas évolué d'un iota. Par contre, on trouvera de nouveaux véhicules, de nouvelles armes, des modes de jeu remaniés, des missions plus originales, des niveaux plus vastes prenant pour cadre les États-Unis et des graphismes plus aboutis. Bref, plein « de plus de quelque chose » ! À l'écran, le résultat s'avère pour l'instant assez concluant. Que ce soit en solo



ou à deux, l'animation est fluide, les niveaux bien conçus et la modélisation des véhicules - aussi dérivés soient-ils - plutôt réussie. Les développeurs sont en outre attachés à intégrer des tonnes d'effets visuels, histoire de dynamiser l'action et de rendre les affrontements encore plus impressionnants !

## A PRIORI

Finalement, Vigilante deuxième du nom n'a rien de révolutionnaire dans le fond. Toujours aussi fun, se résume simplement à un lifing esthétique. Le premier volet. Question originalité, on a vu mieux. Mais bon, considérant le succès rencontré par le titre auprès du public, Activision a préféré jouer la sécurité. Une attitude adoptée par de plus en plus d'éditeurs, préférant invariablement la facilité à des prises de risque inconscientes.



## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR : ACTIVISION  
DEVELOPPEUR : LUXOFLUX CORP  
DATE DE SORTIE : FIN 99  
GENRE : JEU DE CAISSES ARI



# COLONY WARS RED SUN

Par Grégory Szustyliser

SUR LE NET : <http://www.colonywars.com>

L'éditeur Psygnosis est au plus mal, cela ne l'empêchera pas de proposer un nouveau volet de Colony Wars. Cette fois, il s'agira ici d'incarner un mercenaire...

C'est, en effet, dans la peau d'un indépendant nommé Valdemar que vous vous glisserez pour participer à cet ultime volet du jeu de tirs Colony Wars. Ainsi, la principale innovation de Red Sun

concerne la structure des missions. Gérée dans les deux premiers épisodes comme une arborescence dépendant uniquement de vos victoires et défaites, elle se complique désormais : ce sont vos choix et vos actions qui modifieront la tournure du conflit cette fois-ci. A vous donc de prendre parti !

## TECHNIQUE

Le précédent volet utilisait le même moteur 3D pour les missions spatiales et planétaires, Red Sun devrait améliorer celui utilisé pour les planètes, de manière à présenter des environnements plus détaillés et plus crédibles. De même, les missions dans l'espace incluront plus d'interactivité avec des éléments mouvants, grosses structures, débris, etc. Le reste était prévisible, le système des up-grades (bonus d'armement et de protection) a été revu, proposant des possibilités plus diverses, ainsi que de

véritables améliorations technologiques, pas seulement des points à redistribuer dans des caractéristiques. Le reste sera notablement amélioré, avec plus d'armes, plus de vaisseaux etc. tout ce qui fait le charme d'une suite.

## A PRIORI

Bien que le genre semble avoir peu de fans dans l'hexagone, nous ne cachons pas que les deux premiers Colony Wars nous avaient pleinement satisfaits. Selon toute vraisemblance, cet ultime volet devrait clore la trilogie d'une fort belle manière sans pour autant révolutionner le concept. Comme à l'habitude, les amateurs seront conquis, les autres n'accrocheront sans doute pas plus, mais CW Red Sun devrait être un soft de qualité.

## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR : PSYGNOSIS  
DEVELOPPEUR : PSYGNOSIS  
DATE DE SORTIE : FIN 99  
GENRE : JEU DE TIRES

# WU TANG SHAOLIN STYLE

Par François Tarrain

SUR LE NET : <http://www.wutang.com>

Les rappeurs américains du Wu Tang Clan, héros d'un jeu de baston... Non, c'est pas une blague. C'est super sérieux : Activision a osé !



Aïe ! Décidément les idées de certains éditeurs pour promouvoir leurs titres ne sont pas toujours raisonnables. Tenez, prenez le dernier jeu de combats signé Activision. Histoire de le rendre plus attrayant, l'éditeur s'est offert la « licence » du Wu Tang Clan. Cette rencontre entre un groupe de rappeurs à la mode et les jeux vidéo donne naissance à un produit sans saveur, si ce n'est celle d'une opération marketing rondement menée. À travers trois modes de jeu (practice story et duel jusqu'à 4 joueurs) Wu Tang : Shaolin Style vous propose d'incarner un des neuf membres du groupe (RZA, Ol' Dirty Bastard, Method Man, Raekwon...) et de découvrir les arts martiaux les plus mystérieux et puissants.

## TECHNIQUE

La manette en main, Wu Tang dévoile après quelques instants ses failles. Même si le moteur 3D semble à peu près performant, la jouabilité se résume à un vulgaire enchaînement de manipulations basiques, donnant lieu à un déluge continu de coups. Ambiance Moral Kombat, avec des personnages sans charisme (excepté pour les fans du Wu Tang...), des combats à l'arme blanche et des combos (pour combinaisons de coups) d'opérette. Une vaste blague !

Comment dire... Je ne sais pas ce qui est le plus condamnable dans ce Wu Tang : son aspect ultra-commercial, ou ses « non qualités » de jeu de combats. En fait, un peu des deux. Remarque, pour quoi faire l'effort de développer un bon produit, lorsque son titre, à lui seul, suffira à le faire vendre ? Une fois de plus, la présence d'une « licence », aussi inhabituelle soit-elle, débouche sur un jeu sans saveurs. A quand un « Joe Starr Fight » ?

## A PRIORI

## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR : ACTIVISION  
DEVELOPPEUR : PARADOX DEVELOPMENT  
DATE DE SORTIE : FIN 1999  
GENRE : JEU DE COMBATS



# URBAN CHAOS

Comme si le genre avait encore besoin de nouveaux représentants, Eidos nous prépare un ultime jeu d'action mêlant jeu de tirs, d'action et de plates-formes. Urban Chaos sera-t-il un bon défiloir ?

Une fois de plus, pas de concept révolutionnaire derrière ce nom sorti de nulle part. Cependant, le projet reste intéressant. Dans un futur proche, le joueur se retrouve projeté dans une ville, objet d'une obscure prédiction de Nostradamus. La prophétie fait écho de l'arrivée du roi de la terreur, amenant la destruction du monde. Ce sera bien entendu au joueur de découvrir la signification réelle de la prophétie et de la combattre si elle est authentique. Urban Chaos joue la théorie millénariste, donc, mais plutôt comme un prétexte à une grosse partie de défile. De l'action, de l'action et encore de l'action, c'est là l'ingrédient majeur du projet.

## LA TECHNIQUE

Entièrement en 3D temps réel, Urban Chaos a pour cadre unique la jungle urbaine. Le moteur est annoncé suffisamment puissant pour gérer parallèlement la complexité d'un tel environnement et des ennemis en grand nombre. Car il ne faut pas l'oublier, Urban Chaos reste un jeu de castagne ! Le joueur pourra incarner 2 personnages différents : Darcy, flic agile et doté de bon sens, et Roper plus expérimenté mais surtout blasé. Le système de combats au centre du jeu permettra d'utiliser des armes, légères et

Les développeurs insistent sur la liberté de déplacement  
nécessaire au joueur. Il pourra aller partout en ville.

Les développeurs insistent sur la liberté de déplacement  
nécessaire au joueur. Il pourra aller partout en ville.

lourdes, de se battre au corps à corps, mais aussi de circuler en véhicule. Les développeurs ont donc essayé de varier le plus possible le gameplay, pour ne pas tomber dans le piège du bête jeu de tirs, genre on ne peut plus galvaudé. Divers effets atmosphériques ont été prévus, pour créer l'ambiance et rendre plus crédible la mise en scène de cette ville : pluie, neige, brouillard... La liberté de déplacement assez large devrait permettre de se balader un peu partout, du métro, aux égouts, en passant par des parkings, et de converser avec des personnages non joueurs de la ville. Des échanges seront possibles avec ces derniers, sous forme d'armes ou d'informations, mais cet aspect devrait néanmoins rester assez restreint.

## A PRIORI

Incorporant quelques éléments d'aventure et basé sur un système de missions variées, Urban Chaos pourrait donc être une bonne surprise en fin d'année. Comme tant d'autres d'ailleurs, qui partent d'un bon sentiment... Reste à espérer que la version finale proposera un moteur 3D réellement impressionnant, plutôt qu'à la Soul Reaver qu'à Tomb Raider ! Les premières photos ne vont pas tellement dans ce sens, mais, comme d'habitude, nous ne pourrions juger qu'une fois la version finale testée... Et il reste encore beaucoup de temps à Mucky Foot, le studio développant le jeu pour Eidos, pour transformer un simple jeu en un titre événement. Bon courage les gars.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR EIDOS  
DÉVELOPPEUR MUCKY FOOT  
DATE DE SORTIE 3<sup>e</sup> TRIMESTRE 99  
GENRE ACTION

## Qui sont-ils ?

Urban Chaos est un jeu d'action en 3D temps réel développé par Mucky Foot pour Eidos. Le jeu se déroule dans une ville futuriste où le joueur doit combattre des ennemis et résoudre des énigmes. Le jeu est basé sur un système de missions variées, allant de la simple exploration à la destruction de cibles. Le jeu est conçu pour être joué sur une console ou un ordinateur. Le jeu est conçu pour être joué sur une console ou un ordinateur.

# ALIEN RESURRECTION

Par Grégory Szrliglier

SUR LE NET : <http://www.foxinteractive.com/produits/produits/13136/index>

Les E3 se suivent et se ressemblent. Parmi les jeux en retard, AR arrive en tête de liste. Représenté pour le 2<sup>e</sup> fois, il semble enfin que ce soit la bonne !

Que les fans se rassurent, Alien Resurrection semble enfin arriver à maturité. Pour le principe du jeu, le vous conseillons vivement de vous reporter aux innombrables reportages et makings of qui lui ont été dédiés dans les précédents numéros. Cette ultime version semble avoir progressé techniquement et graphiquement, mais le plus important, à savoir la jouabilité, nécessitant encore bien des réglages.

## LA TECHNIQUE

C'est ce que les développeurs veulent comme point fort du jeu. Utilisant une technologie dite de « streaming », le jeu se déroule à la manière de Soul Reaver, c'est-à-dire sans temps de chargement apparents. L'ensemble des niveaux est chargé au fur et à



mesure qu'on avance, donnant l'illusion d'un vaste univers 3D. L'IA des aliens est également développée avec soin. Quel que soit leur stade d'évolution (du fœtus au guerrier adulte), les semblants de psychologie et d'intelligence qui sont apparus dans le 4<sup>e</sup> film ont fait l'objet d'une attention toute particulière. Globalement, Alien Resurrection ne devrait pas imposer de nouveaux standards techniques à la PlayStation, mais plutôt les suivre d'une manière satisfaisante.

## A PRIORI

Si le concept n'a franchement rien de novateur (il s'agit principalement d'un jeu d'action), il devrait permettre à tous ceux qui ont aimé le film de s'y

retrouver. La possibilité de jouer Ripley, Call, John, D'Stephano, et Chrissie est la bienvenue. Très respectueux du film, Alien Resurrection permettra aux joueurs de découvrir certains décors inédits réalisés à partir de différentes scènes coupées ou travaux préparatoires ! Pour Fox Interactive, il ne fait aucun doute qu'Alien Resurrection est une bombe. Nous ne demandons qu'à être convaincus.



## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR FOX INTERACTIVE  
DÉVELOPPEUR ARGONAUT  
DATE DE SORTIE JUILLET 99  
GENRE ACTION

# ARMY MEN - AIR ATTACK

Par François Tarrail

SUR LE NET : <http://www.3do.com>

Ils sont verts, et ce ne sont pas des bleus. Ils sont fait de plastique et Perrier les a rendu célèbres... Qui sont-ils ?

Pour mémoire, sachez que les Army Men sont de petits soldats en plastique vert, vivant dans les maisons et dont le passe-temps favori est de faire la guerre à leurs ennemis de toujours : les soldats marrons ! Après avoir eu par deux fois les honneurs du PC, ces « mini-militaires » débutent leur carrière sur PlayStation dans une simulation d'hélicoptère, à l'ambiance bon enfant. Ce titre, développé par The 3DO Company, vous propose d'incarner Capitaine et Sarge, deux Army Men rompus au pilotage des hélicoptères de combat. En solo, vous devrez mener à bien 18 missions aux objectifs variés (sauvetage, sabotage, destruction, escorte...) prenant pour cadre des châteaux de sable, des tables de piquenique et des barbecues... En fait, tout un tas de lieux minuscules à l'échelle humaine, mais immenses pour les petits soldats en plastique ! L'ambiance de ce jeu rappelle en cela l'excellent MicroMachines V3,

où de petites voitures se tiraient la bourre entre elles sur un billard ou sur une table de cuisine.

## LA TECHNIQUE

Servi par des graphismes mignons et colorés, Army Men - Air Attack joue la carte de l'action qui ne se prend pas aux sérieux. L'univers traversé au fil des missions est pastélisé à souhait, les armes donnent lieu à de beaux effets visuels et la jouabilité ne devrait pas poser de problème.

## A PRIORI

Entre son mode solo et son mode 2 joueurs (collaboration ou duel), Air Attack semble tout à fait destiné aux joueurs les plus jeunes ou aux grands enfants, réceptifs à l'ambiance décalée du jeu.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR THE 3DO COMPANY  
DÉVELOPPEUR THE 3DO COMPANY  
DATE DE SORTIE FIN 99  
GENRE SIMU D'HELIPTERE





— 519 —

A photograph of a red car parked on a street. The car is positioned in the foreground, facing slightly to the right. In the background, there is a building with a sign that reads "HOTEL" and some trees. The image is somewhat blurry and has a low resolution.

## LA TECHNIQUE

Comme bien souvent, les améliorations sont nombreuses depuis le vol précédent. Mais comme souvent, elles ne sont pas très significatives ! Normal me direz-vous, on commence à atteindre un niveau très élevé en la matière sur PlayStation ! Il reste bien peu de choses nouvelles à ajouter. Cela dit, Test Drive 6 offrira quelques améliorations techniques non négligeables, à commencer par des modèles physiques entièrement redits, différenciant au mieux tous les véhicules. Côté moteur 3D, rien de très nouveau, si ce n'est une énorme optimisation



Le médecin physique des rétrocales refait, devrait au moins permettre les accidents plus fallacieux et impressionnants.

L'environnement mapping (reflet des décors sur la voiture) fait son apparition, ainsi que des défis dynamiques. En effet, certains objets destructibles, obstacles imprévisibles et pans de décor mouvants aggraveront les courses. L'A a été revue également comme à chaque épisode... et pour finir avec la technique, les replays sont passés en haute résolution (wouahou, comme Gran Turismo son il y a plus d'un an) !

## A PRIORI

Jamais un Test Drive PlayStation ne s'est revêtu de passionnant. Celui-ci reste pourtant le plus intéressant, avec l'apparition de nouveaux modes de jeu, comme la course-poursuite avec des voitures de police (bonjour Driver, merci Need for Speed) ou un mode tournoi où l'on gagne des pépètes pour up-grader le véhicule suivant 5 caractéristiques. Rien de très original donc, mais toujours utile que Test Drive 6 proposera 30 circuits, et que quarantaine de véhicules sous licence. Si l'attente est de qualité, cela devrait toujours alimenter le fous du genre, mais l'humeur de la rédaction s'égare de ce titre serait plutôt à la réserve, voire à l'abusif... d'autant que de nombreux titres phares ont été annoncés dans le domaine.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR INFOGRAMMES  
DÉVELOPPEUR ACCOLADE  
DATE DE SORTIE FIN 99  
GENRE COURSE

**ADDIC**

[illegible]

## Par François Tarrain

SUR LE NET

Les jeux d'action semblent connaître un regain d'intérêt chez les développeurs. Comme en atteste le prometteur Fighting Force 2...



## LA TECHNIQUE

Par rapport au premier épisode, Core Design semble avoir revu sa copie en profondeur. Moctou 3D plus performant, nombreuses interactions avec l'environnement, Intelligence Artificielle complexe, missions variées et originales... FF2 est plus riche, plus beau et, on l'espère, un peu plus subtil ! Cependant, dans le fond, les choses n'ont pas réellement évolué. Le jeu se résume à un enchaînement de phases d'action pure, menées tambour battant. Première, mais défilante...



## FICHE TECHNIQUE

EDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	CORE DESIGN
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	ACTION

En 5 ans d'existence, la PlayStation n'a jamais eu les honneurs d'un très bon jeu de ce genre. Un manque impardonnable, pour les adeptes de ce style, qui sera peut-être comblé par *Fighting Force 2*. Un titre à ne pas perdre de vue.

# GENSÔ SUIKODEN 2

Par Julien Chèze

SUR LE NET

**Il y a plus de deux ans, Suikoden s'était imposé comme l'un des meilleurs jeux de rôles sur PlayStation. Un second épisode toujours aussi intéressant, mais techniquement dépassé.**



## LA TECHNIQUE

Peu de changement sur le plan technique. En effet, fidèle à la vieille école des jeux de rôles (RPG), l'équipe de Konami a souhaité garder un rendu graphique en 2D. Un peu décevant. Vous aurez beau chercher, vous ne trouverez donc aucune animation à tomber par terre, ni même un seul effet 3D délirant. Cependant, malgré ce design simpliste, le charme rétro reste présent et les décors

## A PRIORI

assez fins se révèlent tout de même assez beaux. En ce qui concerne les combats, les sorts ont été sensiblement améliorés et le rythme a été accéléré. En un mot, on ne s'ennuie pas.

Face à Final Fantasy VIII, Sulkoden II risque de rencontrer bien des difficultés. Pourtant, grâce à un scénario riche et absolument non linéaire, nous pouvons vous assurer que, sur le fond, le titre de Konami rivalise amplement avec le chef-d'œuvre de Square. De plus, les nombreuses sous-questes, au cours desquelles vous devrez réunir 106 alliés et former votre propre armée, assurent une durée de vie à toute épreuve. Un titre qui devrait plaire aux fans, mais qui rebuttera les néophytes, qui lui préféreraient un Final Fantasy.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR	KONAMI
DÉVEL. SPE. H	KONAMI
DATE DE SORTIE	AUTOMNE 99
GENRE	JEU DE RÔLES



# DESTRUCTION DERBY 3

Un des jeux fantômes du salon ! Il fallait prêter l'oreille pour entendre cette timide annonce de **Psygnosis**. Espérons qu'ils finiront en beauté avec cette suite.



LE JEU DESTRUCTION DERBY 3 AU SALON DE L'ÉLECTRONIQUE DE CONSUMMATION

# SPIDER-MAN

LE NET

Parmi les jeux annoncés-mais-c'est-tout, Spider-man tissait sa toile sur un seul écran. Et pas très grand...

Activision continue sur sa lancée comics. Cette fois-ci, c'est donc le Tisseur, un des rares super héros américains (avec le collant rouge et bleu) à avoir obtenu une place de choix dans le cœur d'un public. Ce glorieux héros américain fut son comeback dans le monde des jeux vidéo. Comme on pouvait s'y attendre, c'est une fois de plus d'acrobaticisme dont il s'agit.

## TECHNIQUE

Le jeu en étant à ses balbutiements, on ne sait encore que très peu de choses. Seule une vidéo semblait révéler un moteur 3D sympathique, tout en témoignant du choix légitime d'une vue à la troisième personne. Pour ceux qui se posent la question, sachez que **Spider-Man** pourra faire tous ses super trucs dans le jeu !

Personne n'y croyait plus. A tel point que les 2 programmeurs principaux de Destruction Derby 1 et 2 ont même laissé tomber **Psygnosis** pour **Accolade**, poursuivant leur idée en développant **Demolition Racer**. Et pourtant, alors que la chouette chante ses dernières notes, le titre refait surface ! Cela dit, ne nous emballons pas, les informations sur le soft sont tout bonnement inexistantes. Pas même de démo tournaute présentant les caractéristiques du jeu sur le stand **Psygnosis**, juste un pan de mur aux couleurs du jeu.

## TECHNIQUE

Impossible de juger, même sur photos... je sais c'est un peu dur à entendre, ou plutôt à lire, mais même les communiqués de presse, regorgeant habituellement de phrases comme « nouveau moteur 3D révolutionnaire » ou « plus de scénarios courts incroyables », étaient incapables de nous éclairer sur ce point. On devra donc se contenter pour le moment de quelques photos d'écran. C'est beau, non ? Normal, il s'agit d'une version PC ! A n'en pas douter, Destruction Derby

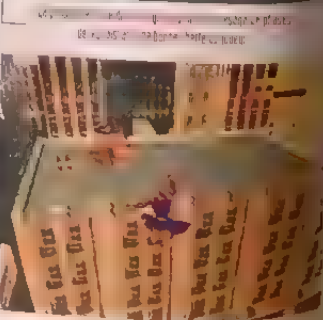
3 reste la moins avancée des suites annoncées à **Psygnosis** sur PlayStation.

## A PRIORI

En dehors des « crashes spectaculaires », d'une « modélisation de véhicules plus réaliste » et d'une « douzaine de circuits » annoncés, les informations sont si minces qu'il est difficile de se prononcer aussi tôt. Deux ans d'attente pour ceux qui font confiance à **Psygnosis**, au vu des deux premiers Destruction Derby qui ont conquis les joueurs en leur temps (recules), et ceux qui se posent de grandes questions quant au départ de l'équipe qui aura à être en toute légitimité le développeur de ce troisième volet. Quoi qu'il arrive, nous devons avoir un ultime représentant de la classe des courses de stock car, qu'il s'agisse de Destruction Derby 3 ou de Demolition Racer.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR : PSYGNOSIS  
DEVELOPPEUR : PSYGNOSIS  
DATE DE SORTIE : HIVER 99  
GENRE : CARAMBOLES



## A PRIORI

Les développeurs de Spider-man ne sont autres que **Neversoft**. Ce studio nous a déjà concocté **Apocalypse**, jeu de dîners avec un **Bruce Willis** virtuel. Le jeu n'avait pas particulièrement brillé dans nos pages (pas plus qu'en magasin !) et pour cause. Mais ce sont également eux qui apportent en ce moment les dernières touches à **Tony Hawk's Pro Skater**, qui se révèle d'ores et déjà bien plus réussi. Ils sont donc capables du meilleur comme du pire.

## FICHE TECHNIQUE

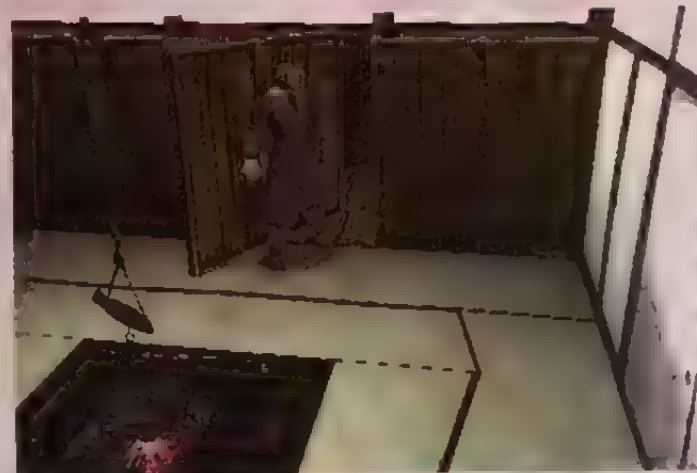
ÉDITEUR : ACTIVISION  
DEVELOPPEUR : NEVERSOFT  
DATE DE SORTIE : PRINTEMPS 2000  
GENRE : ACTION-AVENTURE

# TENCHU II

SUR LE NET : <http://www.activision.com/games/ps2/tenchu2>

L'un des jeux les plus prenants de l'année 98 nous revient dans un épisode qu'on espère excellent. Il faudra être patient avant de pouvoir s'y essayer...

**Tenchu** est un titre qui a connu un succès étonnant à travers le monde. Au-delà de ses nombreuses imperfections techniques, il a réussi à conquérir les joueurs grâce à son ambiance et au plaisir de jeu qu'il procure. **Tenchu Shinobi Gaisen**, sorti uniquement au Japon, a prolongé avec bonheur la série, mais nous n'avions alors affaire qu'à une version « 1.5 » incluant un éditeur de niveaux (voir PlayStation Magazine n° 30). C'est beaucoup, mais ce n'était pas vraiment un nouvel épisode. Et puis, tout à coup, alors que personne ne s'y attendait plus, voilà que **Tenchu II** est annoncé. Silence muet et frisson d'excitation... La nouvelle est excellente ! Ce qui l'est moins, c'est que nous n'avons que trois photos à notre disposition. Trois photos et rien d'autre. Nous ne pouvons donc que nous laisser aller à certaines suppositions : exercice auquel je me soumetts avec autant de plaisir que d'excitation. On peut ainsi supputer : 1) que le moteur 3D utilisé – et la réalisation en général – est le même que celui de **Tenchu** premier du nom et 2) que **Rikimaru** peut désormais nager sous l'eau. D'ores et déjà, on se laisse aller à penser que l'agencement de certains décors sera magné en conséquence et qu'il faudra savoir gérer sa capacité respiratoire. Y aura-t-il des combats sous l'eau ? Cela paraît improbable, mais pourquoi pas. Les deux autres photos sont égale-



ment intéressantes. Celles avec les deux samourais semblent laisser supposer que les personnages « extérieurs » pourront se battre entre eux. Ou peut-être montent-ils simplement la garde en se faisant face, en chiens de faïence... Reste enfin la photo qui nous présente une porte dérobée – une nouveauté encore – qui laisse deviner qu'il ne sera pas toujours si facile d'attendre la fin de certains niveaux. La sortie de **Tenchu II**, dans notre beau pays, n'est pas prévue avant l'an 2000. Cultivez donc votre patience, il paraît que c'est une qualité rare...

## TECHNIQUE

Comme nous l'avons précisé, les trois photos que vous admirez sur cette page sont les seuls éléments que nous ayons à notre disposition. Nous n'avons pas vu le jeu tourner et nous n'avons donc pas pu nous y essayer. Une chose semble sûre : le moteur 3D utilisé sera le même... mais sera amélioré. En l'espace de deux ans, on ne devrait plus voir, de façon aussi flagrante, les raccords de textures et, surtout, les effacements de polygones si nombreux dans le premier épisode.

## A PRIORI

Les fans de **Tenchu**, les vrais, ceux qui ont réussi toutes les missions en terminant grand maître, ne peuvent qu'être emballés à l'idée de s'essayer à un nouvel épisode. Gageons que l'ambiance restera le maître mot de ce **Tenchu II**.

## FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR : ACTIVISION  
DEVELOPPEUR : SONY MUSIC  
DATE DE SORTIE : PRINTEMPS 2000  
GENRE : ACTION FURTIVE

## Tenchu II les subtilités portent-ils du noir ?

L'ambiance traditionnelle des jeux de ce genre présente de nombreux défauts. En effet, les personnages et les décors sont souvent très stylisés, ce qui peut donner l'impression de jouer dans un monde de papier. L'absence de détails est souvent compensée par une grande variété de couleurs et de textures. Cependant, dans **Tenchu II**, on se sent plongé dans un monde réel, avec des décors et des personnages très détaillés. Cela donne une impression de réalisme qui est rare dans ce genre de jeux.



Placé sur un toit, vous pouvez au coup d'œil vers le ciel, spectateur privilégié d'un combat qui semble sur le point de commencer.





# LES 10 « PLUS » DE L'E3

Après avoir deambulé des heures entières dans les passages encombrés de l'E3, un bilan s'impose. Cette année encore, il y avait de quoi voir, c'est-à-dire de quoi jouer dans les mois à venir. Une chose est sûre, on ne devrait pas s'ennuyer. Alors, afin de vous livrer un condensé du salon, voici les palmes (awards, diront nos amis ricains) de l'E3. Les « plus » de chaque catégorie pour, en quelques mots, en quelques images, tout savoir de l'E3 cuvee 99.

## L'EVENEMENT DU SALON

### LA QUALITE EST AU RENDEZ-VOUS

Chaque année, l'E3 réserve son lot de surprises. Pour ce cru, la plus grande venant de la qualité et de la quantité de jeux présentés sur PlayStation. D'ici la fin de l'année, au moins 10 excellents titres nonderont le marché, tous genres confondus (Crash Team Racing, FFVIII, GT2, Resident Evil 3, Dino Crisis, Fear Factor, Quake II, Wipeout 3, etc.). Il ne manquait plus qu'un jeu de baston digne d'intérêt pour compléter cet idyllique E3.



## MEILLEURE SURPRISE

### FEAR FACTOR

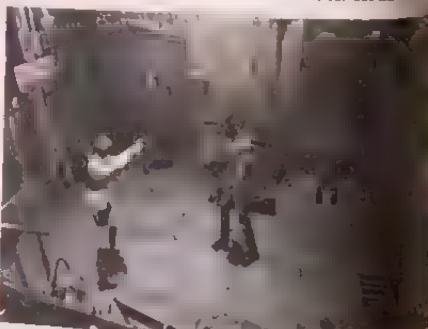
Le jeu de baston Fear Factor est un jeu de plus en plus rare à l'E3.



## MEILLEURE SUITE

### RESIDENT EVIL 3

Une meilleure suite dans la forme plus que dans le fond. En effet, ce Resident Evil-là reste, dans son concept, semblable aux précédents épisodes. Heureusement d'ailleurs ! Pour la forme, les graphistes de Capcom ont ici livré un travail exemplaire. Resident 3 devrait, lors de sa sortie, remporter tous les suffrages. Le titre méritait incontestablement de recevoir la palme de la Meilleure Suite sur cet E3 1999.



## PLUS MAUVAIS JEU — ROAD RASH 2000

Avant toute chose, sachez que Road Rash 2000 est une véritable légende du jeu vidéo. Cette année de la réédition du jeu sur PlayStation 2, nous avons eu la chance de voir le jeu de baston Road Rash 2000. Le jeu est très amusant, mais il est très vieux. Il est temps de le laisser à l'histoire.



## PLUS GROS RETARD — ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection est un jeu de baston. Il est très amusant, mais il est très vieux. Il est temps de le laisser à l'histoire.



## PLUS GROS ABSENT — TOMB RAIDER IV

En arrivant sur le stand Eidos, la surprise fut grande : alors que Tomb Raider IV est officiellement annoncé, aucune version n'était présentée ! Cette absence inattendue laisse songeur... Le fond de commerce d'Eidos connaissant-il des problèmes de développement (trop de bugs ?), d'inspiration (comment habiller Lara pour qu'elle dévoile encore un peu plus ses plantureux atouts ?) ou tout simplement de délai (version trop peu avancée pour être présentée ?). M'enfin, même si on était un peu déçu de ne pas voir Tomb Raider IV, on a pu se consoler en admirant la nouvelle Lara Croft officielle, alias Lara Wel er. Et elle, promis, elle n'a pas de bugs !



## PLUS GROS NUMPORTE QUOI

Le jeu de baston Numporte Quoi est un jeu de baston. Il est très amusant, mais il est très vieux. Il est temps de le laisser à l'histoire.



## PLUS GROS JEU DE LA CONCURRENCE

Le jeu de baston Final Fantasy VIII est un jeu de baston. Il est très amusant, mais il est très vieux. Il est temps de le laisser à l'histoire.



## PLUS GROS COUP MARKETING — WU TANG — SHAOLIN STYLE

Coup de gueule et de marketing. Mettre en scène un groupe de rap, c'est une idée. Introniquement Wu Tang est un groupe de rap. Pour l'instant, les explications se répètent. Un groupe connu, les développeurs sont connus, les foules ? La zik et l'art d'esprit ? Les jeux sont tellement minables qu'ils ne méritent pas de posséder un jeu à leur effigie. Dommage.



## PLUS BEAU STAND — FINAL FANTASY VIII

Sony met le paquet sur Final Fantasy VIII ! Animations sur le stand, décors hollywoodiens, statues des personnages du jeu. Cette débauche de moyens prouve l'importance de FFVIII aux yeux de Sony, et ce tant pour le marché américain qu'europeen. Personne ne pouvait échapper au raz de marée Final Fantasy. Et même si le jeu était déjà connu depuis plusieurs mois (sortie japonaise oblige), sa présentation en version US restera un des événements majeurs de cet E3.





Déjà 100 000 Graphic Kit® vendus!  
 Qui veut encore  
 d'une console  
 grise ??



**ATTENTION COLLECTORS !!**



**MEDIASOFT  
 MULTIMEDIA**  
 Distributeur exclusif

**Commandez vite, offre limitée**  
 revendeurs contactez-nous au : 01 39 91 50 01

**Relookez vos consoles**



Matière plastique PVC  
 Résiste à la chaleur  
 Se colle et se décolle  
 à volonté  
 Pratiquement inusable  
 Une qualité graphique  
 époustouflante  
 Très facile à poser

**99F**

**VU A LA TELE**

Disponible chez :

**TOYS US**

**MICROMANIA**

**Ultinet - Micro**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo, Jeux et Accessoires

**SCORE GAMES**

**50K  
 GAMES**  
Jeux Vidéo, Jeux et Accessoires

**ULTIMA**

Au plus de 150 magasins indépendants

Nom  
 Prénom  
 Adresse

Tél

Mode de paiement

☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bue

Carte crédit n°

Date expiration

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia BP 36 95570 MOISSELLES

Tél 01 39 91 50 01

Web <http://www.multimania.com/mediasoft>

E-mail : [mediasoft@wanadoo.fr](mailto:mediasoft@wanadoo.fr)

Article n°	Qte	Prix unitaire	Subtotal
Signature		Date de commande	25 F
		Date de livraison	





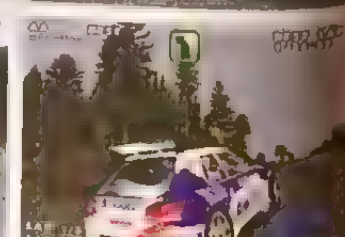




elle, a radicalement changé. Pour parler simplement (j'ai dit que je m'économisais pour le travelling), c'est devenu super accessible tout en conservant un certain réalisme notamment au niveau des facteurs d'adhérence et surtout de la dynamique des suspensions véritablement bluffante. Les développeurs semblent avoir trouvé le compromis ardue/simulation tant convoité, celui-là même qui nous avait tant séduit sur Colin McRae Rallye.Rallye.Argh, mon dieu, sans qu'on s'en aperçoive ce casting est à la limite de devenir un Travelling. Si je continue comme ça, de quoi je vous vais parler le mois prochain, hein ? Vous le demandez ? De la Tante Fréne qui s'est étiolée de tour en tour après s'être emmêlée les charentaises dans les fils de ma console ! En attendant le verdict, laissons le studio peaufiner son rejeton. Il reste encore pas mal de choses à régler, le son par exemple et certains effets graphiques comme les lens flare, les salissures ou les ombres portées. Allez, courage, encore un petit effort, on y est presque !



Ce partenariat a été aussi une occasion pour le **musée** (venu nombreux) de jouer à V-Rally 2 une version avancée mais non définitive en **première**. Comme nous étions de passage à **Angers** (où nous sommes partout !), on en a **rejoué** les premières (bonnes) des **jeux** qui s'étaient essayés à la **première** : une chute parue, comme ça, **pour** ou en était le développement de **Rally 2** à seulement quelques semaines de son **sortie**. Globalement le bilan est plutôt encourageant. Le **jeu** de purement esthétique **modèle** des décors était plus abouti que **l'original** effectué par Eden force le respect. Sans **des** **ans** **détails** - on se réserve pour le **rest** **est** **bien** **et** **vivant**. La prise en main



It is now time to turn to the question of how to best design a program to help people with a history of substance abuse find and maintain employment. The first step in this process is to identify the specific needs of this population. This includes understanding the barriers to employment that they face, such as lack of education, skills, and social support. It also involves identifying the strengths and resources that they do have, such as their motivation to change and their ability to learn from experience. Once these needs and resources are identified, the next step is to develop a program that addresses them. This program should be tailored to the individual needs of each person and should include a variety of services, such as job training, counseling, and support groups. Finally, it is important to evaluate the program regularly to ensure that it is effective and to make any necessary adjustments.



# Difintel-Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONE - D.V.D

**5** SUPER  
CADEAUX  
À SAISIR  
DANS NOS  
BOUTIQUES!

**1 Coffret Kit Kit**

... EN CADEAU  
Une Housse  
de téléphone  
jeu vidéo "Collector"

Une invitation à participer  
au concours pour gagner  
des Di serman Philips des sacs  
Playstation et des centaines  
d'autres "..."

**1 Starter**  
**+1 "Classique"**

### Un Booster

OFFERT

LEADER CLASSIC

[illegible]

de **REMISE**  
EXCEPTIONNELLE!

**Dès votre 1<sup>er</sup> achat\***  
sur présentation de ce magazine

d'écarter d'une valeur de 150 mm minimum ?

Heure  
de jeu en réseau  
OFFERTE!

**N°1 DU JEU  
EN RESEAU  
EN FRANCE**

A ne pas manquer...



2008 10 10 10:10:10

Renseigne-toi dans  
la boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 160 magasins

<b>FRANCE</b>	19. <i>Paris</i>	00.58.30.13.70	48. <i>Les</i>	50.58.30.13.70	65. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	79. <i>Les</i>	00.58.30.13.70
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	49. <i>Les</i>	50.58.30.13.70	66. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	80. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	94. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	50. <i>Les</i>	51.58.30.13.70	67. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	81. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	95. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	51. <i>Les</i>	52.58.30.13.70	68. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	82. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	96. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	52. <i>Les</i>	53.58.30.13.70	69. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	83. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	97. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	53. <i>Les</i>	54.58.30.13.70	70. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	84. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	98. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	54. <i>Les</i>	55.58.30.13.70	71. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	85. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	99. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	55. <i>Les</i>	56.58.30.13.70	72. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	86. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	100. <i>Les</i>
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	56. <i>Les</i>	57.58.30.13.70	73. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	87. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	57. <i>Les</i>	58.58.30.13.70	74. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	88. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	58. <i>Les</i>	59.58.30.13.70	75. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	89. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	59. <i>Les</i>	60.58.30.13.70	76. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	90. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	60. <i>Les</i>	61.58.30.13.70	77. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	91. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	61. <i>Les</i>	62.58.30.13.70	78. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	92. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	62. <i>Les</i>	63.58.30.13.70	79. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	93. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	63. <i>Les</i>	64.58.30.13.70	80. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	94. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	64. <i>Les</i>	65.58.30.13.70	81. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	95. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	65. <i>Les</i>	66.58.30.13.70	82. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	96. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	66. <i>Les</i>	67.58.30.13.70	83. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	97. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	67. <i>Les</i>	68.58.30.13.70	84. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	98. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	68. <i>Les</i>	69.58.30.13.70	85. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	99. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	69. <i>Les</i>	70.58.30.13.70	86. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	100. <i>Les</i>	00.58.30.13.70	
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	70. <i>Les</i>	71.58.30.13.70	87. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	71. <i>Les</i>	72.58.30.13.70	88. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	72. <i>Les</i>	73.58.30.13.70	89. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	73. <i>Les</i>	74.58.30.13.70	90. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	74. <i>Les</i>	75.58.30.13.70	91. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	75. <i>Les</i>	76.58.30.13.70	92. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	76. <i>Les</i>	77.58.30.13.70	93. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	77. <i>Les</i>	78.58.30.13.70	94. <i>Les</i>	00.58.30.13.70			
<i>Paris</i>	00.58.30.13.70	78. <i>Les</i>	79.58.30.13.70					



# QUE DEVIENT LA PLAYSTATION 2 ?

Après l'E3 de Los Angeles on s'attendait à en voir et en savoir plus sur la PlayStation 2. Il n'en est rien. Sans doute faudra-t-il patienter jusqu'au mois de septembre pour avoir du nouveau.

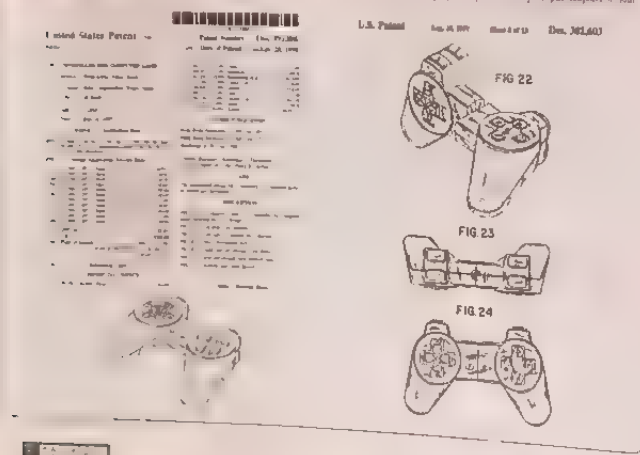


La PlayStation 2 est une machine qui a mis le monde du jeu vidéo en effervescence. La présentation des premières démos techniques, en mars, a eu l'effet d'un électrochoc. Notre petit univers ludique en avait certainement besoin. Revers de la médaille, les questions se bousculent maintenant et le grand public veut avoir des réponses aux questions les plus simples : quand la console sera-t-elle disponible, à quel prix, quels jeux sont prévus, à quel va-t-elle ressembler... ? La curiosité fait partie de la nature humaine, au même titre que l'impatience. Il faut néanmoins savoir se maîtriser parfois ou bien se faire une raison. Explications.

En plus du design de la PlayStation, Sony fait aussi appel au talent de PC (les 3D) pour la compatibilité avec les jeux. Selon ses propres mots, le PS2 est une interprétation graphique de la console de jeu vidéo. Plus facile à placer dans une console, mais pas plus.

## Brevets

Un brevet a été déposé par Sony. Selon ses propres mots, le PS2 est une interprétation graphique de la console de jeu vidéo. Plus facile à placer dans une console, mais pas plus.



## CE QU'ON SAIT SUR LA PLAYSTATION 2

### 1) LA COMPATIBILITÉ

La PlayStation a connu – et connaît encore – un succès énorme. Annoncer sa succession équivaut à admettre qu'elle vit ses derniers moments de gloire. C'est un peu vrai. En révélant que les jeux de la PS1 seraient compatibles avec la PS2, Sony a voulu rassurer les éditeurs et les développeurs. Karim Hirai, vice-président de SCE of America, insiste particulièrement sur ce point. Sony supporte la première génération de console avec énergie. Les éditeurs continuent à faire des investissements, ils limitent les risques en sachant que même les possesseurs de PS2 pourront s'essayer à leurs productions.

### 2) LES COÛTS DE DÉVELOPPEMENT

Il est désormais de notoriété publique que les coûts de développement liés à une machine comme la PS2 risquent d'être très importants. Il n'y a pas de place pour les petits éditeurs ou alors leur faudra d'excellentes idées. Yoshiki Okami de Capcom explique que les kits de développement eux-mêmes coûtent chers (120 000 \$) et qu'ils arrivent par un tel délai (plusieurs semaines) qu'il est difficile de les utiliser. Il est encore bien difficile de savoir quelles sont les limites de la console. Il prédit que durant sa première année, la PS2 ne sera véritablement exploitée que par deux compagnies : Sony et Square. Les autres sociétés n'auront pas les ressources financières, ni les cordons de la bourse assez larges, pour supporter les coûts qu'implique la mise en œuvre d'une nouvelle technologie telle que celle proposée par la PS2.

### 3) LE NOM

Le nom même de la PlayStation 2 reste une interrogation. Nombreux sont ceux qui la désignent par le nom de code PSY (en référence à celui de PSX, utilisé pour la PlayStation que nous connaissons), mais c'est ce qu'on pourrait appeler un abus de langage. Les paris sont donc encore ouverts...

### 4) LE DESIGN

Voilà un secret extrêmement bien gardé. Dans une interview accordée au magazine nippon Ganda, Ken Kutaragi révèle que c'est Teiry Goto, le designer de la PS1 et de sa manette, qui s'occupe cette fois encore du look de la PS2. Il dit que la maquette de la console est déjà prête mais que des modifications la concernant peuvent intervenir à tout moment. Très peu de gens sont autorisés à voir à quoi ressemblera la PS2, même au sein de Sony Japon. Comme le souligne si bien Ken Kutaragi : « Nous espérons un contrôle absolu sur toutes les informations qui touchent au design de la console. » Nous voulons bien le croire.

### 5) LA VOCATION DE LA PS2

La PlayStation, lors de sa sortie, a été annoncée comme une machine de jeux. Et uniquement.

Voici le dernier « jeu » (version image) en date de la PS2. On remarquera que la qualité de l'image est tout de même remarquable. Il y a vraiment des gens qui se demandent du mal.



une machine de jeux. C'était la volonté affichée de Ken Kutaragi, son créateur, et pour ce qui concerne la PS2, sa ligne de conduite est restée la même. Il semblerait toutefois que d'autres personnes, comme Nobuyuki Idei, président de Sony, entendent d'autres possibilités, d'avantage tournées vers le multimédia (un mot fourre-tout, le vous l'accordez) et en général tout ce qui touche au monde du PC (auprès duquel la PS2 fait en quelque sorte figure de concurrente). Quoiqu'il en soit, la PS2 sera avant tout une console de jeux, c'est une certitude.

### 6) JEUX ET ÉDITEURS

De nombreux éditeurs sont intéressés par la PlayStation 2, bien sûr. On retrouve sans surprises certains des noms les plus célèbres de la profession : Capcom, Namco (qui envisagent tous deux de développer aussi sur d'autres supports), Squaresoft (qui semble bien parti pour développer exclusivement sur PS2), Taito, Konami... Et j'en passe des dizaines d'autres. Les titres à venir sur PS2 sont nombreux, mais peu ont été confirmés. L'avenir nous en révélera plus. Pour le moment, inutile de fantasmer sur des titres que nous verrons arriver chez nous dans deux ans.

### 7) LA DATE DE SORTIE

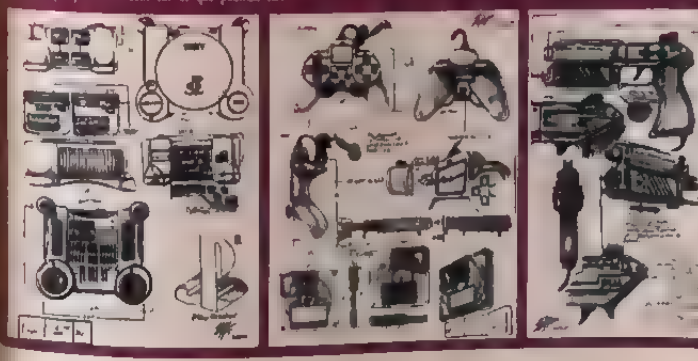
Elle est connue. Ce sera fin 99 ou début 2000 au Japon. Au plus tard en mars. Pour les États-Unis et l'Europe, le décalage d'un an reste de rigueur. La PS1 n'est donc clairement pas morte, vous avez vraiment le temps de voir venir...

### 8) LE HARDWARE

Les composants de la PS2 font partie du top technologique du moment. C'est même ce qu'on appelle un système propriétaire (les microprocesseurs de la PS2 sont fabriqués exclusivement pour la console). Nous vous épargnons les détails techniques (gravure 0,18 micron) mais la question qui se pose ici est la suivante : comment proposer sous la barre des 2 000 francs (volonté affichée

## L'imagination au pouvoir

Les schémas de PS2 imaginaires sont nombreux sur le Net. On les trouve à des fois très loin de la console qui produira, en fait, quelques heures de diversion, les crépuscules japonais, les quelques indications sur ce que pourrait être la PS2.



## QUE DEVIENT LA PLAYSTATION 2 ?



Voici le dernier « jeu » (version image) en date de la PS2. On remarquera que la qualité de l'image est tout de même remarquable. Il y a vraiment des gens qui se demandent du mal.

de Sony) une machine aussi perfectionnée ? La production de masse elle-même semble poser un problème puisque les dernières informations en provenance du Japon dévoilent que la production des microprocesseurs de la PS2 ne passe pas le contrôle de qualité à 70 % ! Sega et Nec avaient rencontré des problèmes similaires lors de la fabrication de la puce PowerVR de la Dreamcast. Mais ne nous affolons pas. Un produit d'une qualité extrême réclame une attention extrême. Il faut savoir procéder à quelques réglages

### 9) LA TRANSITION

On a tendance à l'oublier, mais Sony, avec la PlayStation, a fait figure de nouveau dans le monde du jeu vidéo. L'arrivée de la PS2 représente une transition difficile à plus d'un titre. D'abord, c'est la première fois que la firme est confrontée à cette situation (contrairement à Sega ou Nintendo) Sony ne peut donc que se pencher sur l'« historique » de ses concurrents pour apprendre et éviter de faire des erreurs. En plus de cela, une pression énorme repose sur les épaules de Sony qui, avec plus de 50 millions de PS1 vendues à travers le monde (et avec des concurrents qui le prennent désormais très au sérieux), n'a pas le droit de décevoir. Il ne faut pas trop anticiper les choses. Tout doit se faire au bon rythme. Les premières annonces, le support aux équipes de développement, la révélation du design de la machine, puis les premiers jeux. Tout est savamment orchestré et il n'est pas question que la moindre fausse note vienne troubler le fantastique plan marketing que Sony est en train de mettre en place.









# FAMILLES DE FRANCE

## LES JOUEURS ONT LA PAROLE



Parce que notre parole est sacrée et parce que la liberté d'expression

l'est tout autant, les joueurs peuvent enfin donner leur avis.

Dans la polémique opposant l'inenarrable association des Familles de France (FdF) aux

libertés individuelles des joueurs de France et de Navarre, il était

temps que les principaux intéressés puissent répondre et

témoigner. Suite à notre dernier

mero, vous avez été nombreux à nous écrire pour nous faire

partager votre indignation, votre

contentement ou votre colère

l'encontre de FdF. Voici donc quelques-uns de vos courriers,

parmi les plus représentatifs. Les

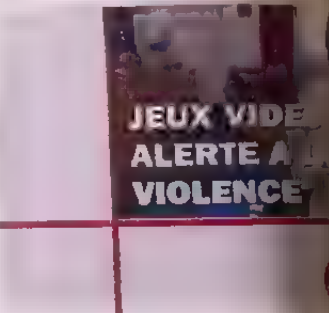
joueurs ont du répondant, du talent et énormément de bon

sens. Les donneurs de leçons que sont les membres de FdF pourront très certainement s'instruire à la

La polémique qui secoue le monde des jeux vidéo va bien au-delà d'une simple attaque visant à protéger les enfants de la violence qui les entoure. Comme vous l'avez bien expliqué dans votre article (...) FdF profite de l'ignorance totale de la majorité de la population pour faire de la désinformation. Ayant vu un reportage à la télévision, j'avais été indigné d'entendre Mme Dominique Marcolhacy, vice-présidente de FdF, attaquer Resident Evil 2 en expliquant que le but était de tuer de pauvres policiers qui n'avaient rien demandé (ben si, ils veulent nous manger !). Alors s'il paraît évident que certains jeux ne sont pas destinés aux enfants (qui veut jouer à Silent Hill ?) il ne faut pas pour autant les supprimer du marché à cause de ce que j'appellerai « un défaut de distribution ». Qui plus est, dans les jeux les plus violents, une mise en garde est systématiquement affichée en début de jeu afin de prévenir les joueurs que le contenu n'est pas à mettre entre toutes les mains. Après, c'est aux parents de surveiller leurs enfants et d'être responsables. Il est aussi vrai que les enfants qui déboursent 350 F chaque mois ne sont pas légers. Gardons enfin à l'esprit que les jeux vidéo ne sont pas plus violents que ce qu'on peut voir tous les jours à la télévision, ne serait-ce que dans le journal télévisé ou dans les films qui passent tard le soir (...). Il est navrant de constater que comme d'habitude (on y a eu droit pour l'épilepsie), les médias sont complètement largués, et se contentent de reprendre les déclarations de FdF qui, nous le savons tous, est une référence en matière de jeux vidéo (...).

G. en (Annecy, 74)

Je vous écris afin de vous exprimer mon indignation envers l'association Familles de France. Je suis mère de trois enfants dont l'aîné à 7 ans et nous sommes des passionnés de jeux vidéo. (...) J'ai acheté Resident Evil 1 et 2, mais ce n'est pas pour autant que l'un de mes enfants a eu le droit d'y jouer. Les scènes étant trop violentes, c'était à moi en tant que parent de juger si mes enfants étaient ou non assez grands pour les supporter. La responsabilité n'incombe pas aux distributeurs, ni aux fabricants mais bel et bien aux parents. Donc que ces gens de FdF fassent un procès à tous les parents irresponsables d'accord, mais vouloir interdire la sortie d'un jeu, cela relève de l'autoritarisme (...). On peut se demander qu'elles sont les réelles motivations de cette association sectaire plus que douteuse. Apparemment, elle n'a retenu qu'une seule chose sur la France : c'est un pays de droit. Elle a cependant oublié qu'il y a aussi d'un pays de liberté. Je tiens à leur rappeler que les parents ont à l'égard de leurs enfants « le droit et le devoir » de garde de surveillance et d'éducation. Ce que ne semble tout simplement ignorer FdF pour en arriver à rejeter la faute sur les distributeurs. Trois mots



## « VOULOIR INTERDIRE LA SORTIE D'UN JEU, CELA RELEVÉ DE L'AUTORITARISME »

me viennent à l'esprit dérangé qu'est le mien qu'abru par les jeux) entrave, oppression et stérilité. Tout le contraire de la liberté (...).

-bine (Plougoulven)

Je suis l'heureux père d'un garçon de 12 ans et demi, fan de PlayStation. (...) J'ai aussi la joie d'avoir une fille de 6 ans qui suit les traces de son frère, son héros étant Spyro. Elle ne dédaigne pas cependant jouer à Tekken et mettre des poignées aux copains de son frère ! Quant à lui, si les jeux de baston l'intéressent, surtout Soul Blade, il préfère les jeux de rôles, de courses, de stratégie et Lara. Aussi, je m'étonne et je m'insurge lorsque certains insinuent que les jeux vidéo rendent idiot. Les carnets de notes de mon fils sont à leur disposition, et s'ils veulent se mesurer à lui aux échecs, leur orgueil va prendre un sacré coup. D'autres estiment que les jeux rendent violents. Soit. Un grand pas vient d'être franchi dans l'étude de l'Histoire. En partant de cette affirmation des Hitler, Staline ou Milosovic, ils auraient pu être de grands joueurs. Quant à l'événement, Landru ou Pétiot n'en parlons pas (...). Au lieu de se lamenter, ces parents propres sur eux et bien sous tous rapports pourraient se renseigner et se documenter en lisant par exemple votre magazine. Leurs enfants n'achèteraient alors pas n'importe quoi ! Mais peut-être ne le veulent-ils pas, leur but étant de critiquer, râler mais ne rien proposer. Au fait, moi aussi je joue à la PlayStation ! Mais je ne viens pas à tuer en série ! Je vous tiens au courant.

Pierre (Raden, 25)

Il est bien évident que la suppression de certains jeux vidéo dits violents ne règlera en rien les problèmes relationnels entre êtres humains. Je rappelle au passage que ce sont les idées à caractère idéologique qui sont à la base des dérapages les plus graves de notre Histoire. Il me semble clair que les éditeurs de jeux n'ont aucune responsabilité dans le fait que certains parents soient incapables d'assumer le choix de leurs enfants. S'ils ne voulaient pas qu'ils jouent à ce genre de jeux, ils n'auraient pas dû le leur acheter. A ce sujet, il faudrait leur rappeler que PlayStation Magazine donne suffisamment de renseignements sur le contenu des jeux bien avant leur sortie sur le marché. La PlayStation vise un public plus large que les 4-10 ans c'est sur ce point qu'il faut insister. Il faut reconsidérer le jeu vidéo non plus comme un jouet mais comme un véritable outil de communication au même titre que la télévision, la vidéo, l'ordinateur ou chacun est libre de choisir son programme. A chaque jeu son public. A chacun de gérer ce qu'il désire. L'éditeur doit être libre de proposer le jeu qu'il désire dès lors que le contenu dudit jeu est décrypté de manière explicite (ce qui est le cas aujourd'hui). Il est regrettable que certains adultes se regroupent dans des associations, se présentant comme « bien pensants, donneurs de leçons » avec comme seul but de changer les règles et les décors de NOS jeux. Il serait encore plus regrettable que la justice, d'après certains textes flous, cautionne ce genre de dérive (...).

Jean-Pierre, père de famille

La censure ne serait-elle pas morte ? Il faut croire que non. Grâce à nos amis de FdF ma liberté de choisir les jeux vidéo auxquels je veux m'adonner est sérieusement compromise. Navrement, je croyais que l'inquisition avait cessé au XVI<sup>e</sup> siècle. Mais non. Cette grande époque, où les possédés (scientifiques balbutiants, fables d'esprits et tous ceux qui pensaient différemment) étaient sérieusement punis, a ses nostalgiques parmi nos concitoyens. Si pour ceux qui n'ont jamais posé la main sur un pad cette interdiction peut amener à sourire, pour nous, joueurs invétérés, c'est une entrave à une passion (...). Messeurs dames de FdF si vous avez regardé « Envoyé Spécial » le 6 mai dernier vous aurez reconnu vos homologues pakistanais condamner cette femme infidèle à 10 ans de prison. Là aussi la morale était sauve... Veuillez m'excuser cette comparaison mais je puis vous assurer que c'est l'image que vous reflétez actuellement. Par cette lettre, je voulais juste signaler que nous sommes tous d'accord pour dire que n'importe quel jeu n'est pas à mettre entre n'importe quelles mains. A l'instar du cinéma ou encore du livre, le support ludique qu'est la PlayStation s'adresse à tous les âges. Ceci avec bien entendu toutes les précautions nécessaires. Il est évident que Resident Evil n'est pas destiné aux enfants de 10 ans. Comme pour le choix des films regardés, c'est aux parents de décider des jeux à acheter. Une décision arbitraire visant à interdire de vente un jeu qui ne convient pas aux plus jeunes, et ainsi pénaliser des milliers de joueurs adultes, n'est selon moi pas la solution.

Pascal (Daoulas, 29)



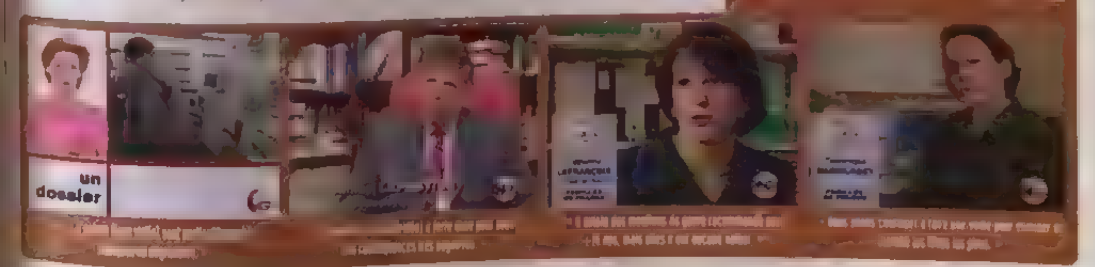
"ARNAUD AYALÉC LEGAT DU PAYS ROUSSEAU LE SAC DE DÉTÈRES EN 109 20 ans HORTS

## FAMILLES DE FRANCE

« C'EST AUX PARENTS DE SURVEILLER LEURS ENFANTS ET D'ÊTRE RESPONSABLES »

### Conso Mag, minable

L'initiative s'appelle Conso Mag. Déclenchée quatre fois par semaine (jeudi 20h40, samedi 10h35, dimanche 10h30, lundi 10h30), par France 3 ou/ou France 2, ce court magazine a pour vocation d'aider les téléspectateurs à ne pas se laisser emporter dans la jungle de la consommation. Une émission d'époque en d'autres termes. Au milieu de tous de nos démons, l'émission se questionne (ouf) semaine sur jour mille ou plus exactement à la violence inhérente à nos démons. Comme comme anglo. Mieux par un véritable langage des actions les plus violentes des jeux vidéo et pourquoi d'ailleurs s'écarter-regarde (la pédagogie) qui nous apprend que les familles d'après peuvent avoir des problèmes - une révolution - mais gamon de 12/13 ans animalier que la caméra et qu'on n'ait de piéger - on s'est égaré d'ailleurs (plutôt bien), ce pamphlet se termine par des débats interactifs d'experts représentatifs de Familles de France, l'association pour l'éducation des enfants. On a donc pu voir et entendre que FdF campe comme un rocher au milieu des vagues les plus, si l'histoire à ce propos que Dominique Marcolhacy fasse attention à son français public (apparemment). On réagissait de lui regarder de traverser la promesse, on coup qu'on a déjà vu à l'école. Je cite d'ailleurs dans mon travail pour l'été. Tout l'émission se termine. On se dit qu'un jour on apprend que certains jour sont, le son d'accompagnement sonore et graphique à qu'il révélerait une idéologie étonnante basée sur l'indivision, de racisme et de violence de la violence et on voit et on peut voir l'importance à l'ère que la censure d'abandon de ces déclarations - on réagit toujours, on maîtrise le sujet chez Conso Mag - de l'association ne réagit pas par le service public dans cette affaire. Une émission de libre de la désinformation. France 2 et France 3 devraient en propagande de familles de France sans se poser de questions, même si la chaîne diffuse l'émission sans être responsable de contenu éditorial (bien n'en donne pas moins responsable de la diffusion de celui-ci). Deux légendes à côté : l'impudence des responsables chargés de conseiller le conseil des commissions définitives en leur la violence inhérente de la chaîne de servir les intérêts de la télévision, le terme est plus juste, de l'association à la suite des élections européennes. La télédiffusion japonaise. On grand s'empare quel sur une chaîne nationale. Il faudra toujours le révéler à certains aux pouvoirs et responsabilité des services publics. On peut plus que jamais d'extrême.





# POOL PALACE

UN POOL BEAU

Voilà un produit qui s'annonce comme étant le phoenix des jeux de sa catégorie. Smoking, nœud papillon et ambiance feutrée. Bienvenue au club.



Domage qu'aucune équipe de développement ne se décide à sortir un jeu de billard à trois boules (dit français) pour changer. Le marcheur est sans doute pas assez important pour cela. A la place on est submergé par des simulations de snooker qui comme Pool Palace de billard américain. Mais raison contre mauvaise fortune bon cœur car les amateurs risquent bien d'être comblés par cette sortie. Un nombre impressionnant d'options est en effet proposé aux joueurs. Il sera possible d'affronter jusqu'à 16 joueurs humains ou des sur une même machine ou de participer à des tournois contre 8 adversaires géométriques par le soft. Le jeu en solo sera pimanté par la possibilité de parier de la gent contre ces derniers, gagner plein de sous virtuels ou se ruiner jusqu'à la revente de sa queue de billard chez Cash&Go. Ces personnages sont dotés d'une vraie personnalité, une biographie en bonne et due forme ajoutant à l'impression de jouer avec de vrais partenaires. Une affectation au style de jeu défensif pour vous rendre la vie difficile lorsqu'Unetelle a tendance à essayer des coups trop d'effiles pendant

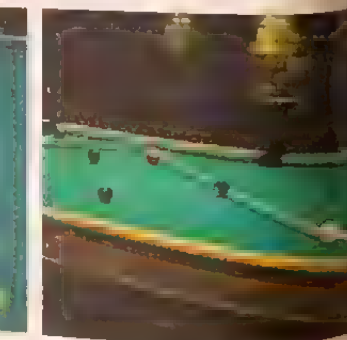


De nombreux coups à effet sont utilisables

qu'Autrefois se spécialise dans les coups à effet et qu'aujourd'hui fabrique des processeurs microsoftes

## A TABLE

Les adversaires sont représentés en 3D pour ajouter encore à l'ambiance. Les animations bénéficient d'une bonne fluidité et la jouabilité s'avère excellente. Le contrôle des caméras est roial, la vue du billard du dessus facilitant l'analyse des coups et l'effectuer. L'ambiance sonore est feutrée comme il se doit à ce genre de sport. Une trentaine de tables est proposée avec tout plein de formes bizarroïdes : des tables hexagonales, triangulaires ou en forme de L et de la table variant de à table de troquer la banquette jusqu'à celle surdimensionnée style snooker megalomane. En conclusion, vous assomeraient à phrase tabe et le attendons le test final pour confirmer ces bonnes impressions. Pour les informations l'existence d'un concours sur le site Internet de Grem n pour gagner une table d'une valeur de 2500 €. Enfin si vous ne gagnez pas, vous pouvez toujours vous consoler en jouant à Pool Palace.

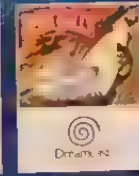


# Le plus grand tournoi du Jeu Vidéo

## Delidéo TOUR 99



• Lille	25-26 mai	• Orléans	15-16 juin
• Paris	27-28 mai	• Bourges	17-18 juin
• Clermont	29-30 mai	• Châteauroux	19-20 juin
• Rennes	1er-2 juin	• Angoulême	22-23 juin
• Nantes	3-4 juin	• Bordeaux	24-25 juin
• Angers	5-6 juin	• Nîmes	26-27 juin
• Caen	8-9 juin	• Pau	28-29 juin
• Troyes	12-13 juin		



**Participez aux sélections, qualifiez-vous pour les finales au Parc du Futuroscope et gagnez des voyages, des téléviseurs, des chaînes hi-fi et plein d'autres cadeaux...**



Pour tous renseignements complémentaires sur "Delidéo Tour 99" téléphonez au 03 49 49 39 59 ou bien rendez-vous sur notre site à l'adresse [www.futuroscope.com](http://www.futuroscope.com) ou [www.infonie.com](http://www.infonie.com)



du 3 au 17 juillet 1999 [www.infonie.com](http://www.infonie.com)





# LA FOLIE COUPE DU MONDE

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN



Un an après la Coupe du Monde, les jeux de football reviennent à l'assaut de la PlayStation. L'occasion de faire le point sur les quatre titres majeurs en préparation et de vous concocter un CD de démos spécial « souvenez-vous, formidable, la Coupe du Monde en 98 »



Floué par les supporters de l'équipe de France, le joueur de l'équipe de France.



Mais, je dis, on nous cache quelque chose. Si ! Si ! La prochaine Coupe du Monde de football a lieu en automne, c'est ça, j'ai deviné, hein ? Hein ? Sinon comment expliquer cette nouvelle déferlante de jeux de ballon au pied ? Rendez-vous compte entre le mois de septembre et le mois de novembre, quatre jeux vont arriver sur le marché : quatre nouvelles simulations de ballon rond ! Mmm... créativité quand tu nous tiens ! Les acteurs de cette situation quasi surréaliste (cauchemardesque a-t-on presque envie de dire) ? EA Sports (beaucoup), Konami... Sony et Infogrames (surprise !). Vu les forces en présence, nul besoin de s'inquiéter dans les entrailles d'un mouton (mort). Mais, je dis, on nous cache quelque chose. Si ! Si ! La prochaine Coupe du Monde de football a lieu en automne, c'est ça, j'ai deviné, hein ? Hein ? Sinon comment expliquer cette nouvelle déferlante de jeux de ballon au pied ? Rendez-vous compte entre le mois de septembre et le mois de novembre, quatre jeux vont arriver sur le marché : quatre nouvelles simulations de ballon rond ! Mmm... créativité quand tu nous tiens ! Les acteurs de cette situation quasi surréaliste (cauchemardesque a-t-on presque envie de dire) ? EA Sports (beaucoup), Konami... Sony et Infogrames (surprise !). Vu les forces en présence, nul besoin de s'inquiéter dans les entrailles d'un mouton (mort). Mais, je dis, on nous cache quelque chose. Si ! Si ! La prochaine Coupe du Monde de football a lieu en automne, c'est ça, j'ai deviné, hein ? Hein ? Sinon comment expliquer cette nouvelle déferlante de jeux de ballon au pied ? Rendez-vous compte entre le mois de septembre et le mois de novembre, quatre jeux vont arriver sur le marché : quatre nouvelles simulations de ballon rond ! Mmm... créativité quand tu nous tiens ! Les acteurs de cette situation quasi surréaliste (cauchemardesque a-t-on presque envie de dire) ? EA Sports (beaucoup), Konami... Sony et Infogrames (surprise !). Vu les forces en présence, nul besoin de s'inquiéter dans les entrailles d'un mouton (mort).

Pour Konami, les parts de marché s'élèvent à environ 15 % et ce, malgré la qualité du gameplay d'ISS Pro 98. Les autres concurrents (puisque'ils faut les appeler ainsi), quant à eux, se mouillent l'index avec la langue pour tenter de ramasser les quelques miettes rassies qui traînent sur la table ! On se retrouve donc avec deux éditeurs qui ont un vécu et une culture footballistique forte face à deux nouveaux aux dents longues qui veulent, eux aussi, se faire une place au soleil sur ce créneau sportif. Partant du principe qu'un jeu de foot, ben c'est un jeu de foot et que FIFA 2000 part quand même favori, comment ces éditeurs vont-ils se prendre pour nous convaincre d'acheter leur produit et pas celui du voisin ? Déjà, en tentant d'arriver le premier dans les bacs (le mieux serait avoir EA Sports), ensuite, en communiquant de façon originale pour typer leur titre.



Le jeu Sony-1-8-8 le meilleur de la Coupe du Monde de l'équipe de France ?

## SONY VOIT BLEU

Chez Sony, on joue la carte de l'après Coupe du Monde, avec un titre dédié aux bleus (PlayStation est partenaire de l'équipe de France depuis maintenant plus d'un an et demi). À l'heure où nous écrivons ces lignes, le nom n'a toujours pas été arrêté. L'ambition des développeurs est d'éviter ce que coûte le son solennel un peu bourrin qui caractérise la série des FIFA et de retranscrire un peu plus l'émotion, la convivialité qui peut exister autour du football. Mais si, vous savez, cette fameuse communion entre le public et les joueurs, les filles qui crient « penalty » à chaque coup franc... c'est concept, quoi ! Le contenu, bien que classique, se révèle néanmoins complet. Fa-

re moins que FIFA n'est-ce pas signer son arrêt de mort ? Le titre de Sony proposera 15 stades dont 10 officiels et 5 fantaisistes, plus de 300 équipes parmi lesquelles des équipes nationales mais également les clubs des championnats français, anglais, hollandais, allemand, écossais, italien, portugais, belges, espagnol et africain. J'en perds haleine. Concernant les modes de jeu, là encore, pas de grosses surprises : il sera possible de jouer - seul et jusqu'à 8 - 6 tournois différents (Coupe du Monde, coupe d'Europe, coupe Sud-américaine, africaine et océano-asiatique, Super League Européenne), 9 championnats nationaux et un championnat composé des meilleures équipes nationales européennes. Naturellement, on retrouvera toutes les options de management à la mode (transferts, modifications d'équipes, créations de joueurs etc.). Petite originalité : vous pourrez sauvegarder à n'importe quel moment vos actions. Bah, faites pas la gueule, c'est toujours ça, et puis le jeu est toujours en développement, sait-on jamais, une idée de génie. Sinon, comme d'habitude, techniquement, on nous promet de grandes choses, notamment une motion capteur hallucinante de réalisme et des graphismes qui respirent la vie avec un public enthousiaste de bons commentaires signés Larquet et Roland (?), des arbitres de touches, des joueurs qui s'échauffent et tirent et tout. Le feeling, lui, se situera entre ISS et FIFA 99.

## IL EST SURPANS...

Pour Konami, c'est un peu le temps de la revanche. Il faut reconnaître que cette année, ISS Pro 98 n'a pas pu faire grand-chose face au rouleau compresseur EA Sports. Pourtant, en termes de gameplay, ce titre n'a rien à prouver loin de là. Nous le savons tous, en foot virtuel, il y a toujours eu deux écoles : les pro-ISS et les pro-FIFA. Mais l'absence de licence et le faible nombre d'équipes a énormément joué en défaveur du produit. Et puis, techniquement, malgré





Le joueur de l'équipe de France (le numéro 9) est en action.



sportive regarde d'un air amusé la concurrence débattre comme un cu-de-jatte dans l'eau pour arriver au niveau de FIFA 98 ! Chaque année, heu, vous voulez dire tous les six mois, on nous refait le jeu de la lessive qui lave plus blanc. EA Sports pour annoncer n'importe quoi FIFA se vendrait de la même manière. C'est vrai, FIFA 2000 ne sera certainement pas une révolution. Néanmoins, les promesses sont : motion capture qui tue, l'IA remaniée système de contre-attaque, meilleur temps de réaction, gestion des collisions entre joueurs plus réaliste, commandes plus instinctives pour les feintes. Sinon, comme dans NBA Live 99, on pourra se plaindre de la douceur et le mécontentement sur le fait de nos milliards en short. Quant au nombre d'équipes, En Route pour la Coupe du Monde est dédié à la Coupe du Monde FIFA 99 aux clubs, cela ne tient pas. FIFA 2000 sera consacré aux clubs avec plus de 40 équipes nationales. Pres de 40 clubs issus de 17 ligues nationales Ah, y a pas à dire, ils sont marrants chez EA Sports.

### L'ARLÉSienne

C'est Ronaldo Football, ex-UEFA, qui ferme le marché. Présenté à Atlanta l'année dernière, le jeu de PAM qu'on nous annonçait révolutionnaire est toujours en phase de développement (ça fait de quatre ans qu'on en entend parler dans le jeu). L'arlésienne du football a juste fait une petite conférence au salon de l'E3. Pas de chance, on ne se contente d'une démo tournante d'une



certaines améliorations. SS Pro 98 ne se démarque peut-être pas suffisamment du précédent volet. En fin de compte, EA Sports n'a toujours pas choisi la politique de communication qui accompagnera l'annonce de ISS Pro Evolution (le dernier mot à son importance). L'éditeur serait tenté de négocier des deals avec plusieurs figures emblématiques du football. Le problème est qu'actuellement, tout le monde opte pour cette solution (Sony les bêtises). Infogrames, Ronaldo, Konami, quel sur le gameplay pourrait par conséquent devenir plus judicieux. Dans SS Pro Evolution vous aurez note... y a le mot Evolution. Si pour ce nouveau opus les développeurs ont beaucoup travaillé sur l'esthétique (les stades et leurs alentours seront beaucoup plus détaillés) et sur la motion capture (le gameplay a subi de nombreuses modifications), il sera désormais possible de faire des deux. A priori, le nombre de tactiques a été revu (marquage à la main), un système de feinte un peu plus sophistiqué a été intégré, enfin l'IA a été renforcée et les changements de rythme devraient être beaucoup plus rapides. Les caractéristiques de jeu devraient être pour beaucoup. La caractéristique de jeu la plus intéressante du jeu de Sony vous aurez la possibilité de sauter, voir même de sauter, ce qui est un peu plus sophistiqué. Les caractéristiques de jeu la plus intéressante du jeu de Sony vous aurez la possibilité de sauter, voir même de sauter, ce qui est un peu plus sophistiqué.

### LA FORCE TRANQUILLE

EA Sports a une vraie personne et ramonne de plus en plus de personnes. En fin de compte, EA Sports a une vraie personne et ramonne de plus en plus de personnes.



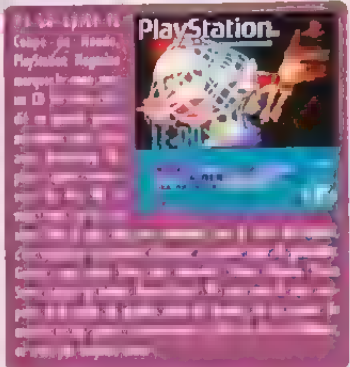
encore embryonnaire... sans grand intérêt. Pour le moment, tout ce qu'on peut vous dire c'est qu'Infogrames a réussi à signer avec le virtuose brésilien et avec son sponsor, le puissant Nike. Concernant le nombre d'équipes et les options de jeu, Infogrames ne laisse filtrer aucune information.

Mmm, sans vouloir jouer les rabat-jone, de tels retards n'augurent jamais de très bonnes choses.

Goodaall !

### LE DIT, LE DIT

Notre pronostic ne va pas vous surprendre. Deux jeux vont se détacher du lot, comme toujours. Il s'agit bien évidemment de FIFA 2000 et d'ISS Pro Evolution. EA Sports et Konami ont une expérience et un savoir-faire que PAM et Sony n'ont pas. Le premier FIFA est sorti en 1993 sur Megadrive, le premier ISS, lui, remonte à 1994... no comment. Nous, il y a une chose qui nous ferait plaisir. On aimerait bien voir Konami damer le pion à EA Sports. Mais les moyens marketing de ce mastodonte sont tels que ça tient de l'utopie. L'outsider du groupe c'est le jeu officiel de l'équipe de France. Si Sony ne fait pas d'erreur de parcours, il pourra décrocher une bonne petite troisième place. On attend une réaction de PAM qui, pour le moment, semble un peu écarté de la compétition.

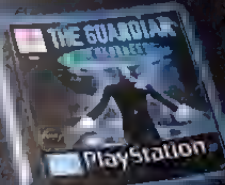


# THE GUARDIAN OF DARKNESS

## IL DÉTESTE LE MAUVAIS ESPRIT

Le Gardien des Ténèbres est le dernier moine-exorciste détenteur de la puissance psychique ancestrale. Ses 13 pouvoirs de médium et ses 15 sorts de combat lui permettent de traquer les ectoplasmes et autres créatures indésirables en finesse... ou en force.

10 épisodes haletants dans l'univers du paranormal



cryo

www.cryo-interactive.com



## LES MAÎTRES DE L'ATYPIQUE

FALPUS CINO

Il en est de même pour certaines sociétés. Cryo, dont le nom semblerait presque prestigieux, fait partie de celles-là. Explications.



Avant *Cryo*, il y a eu *Ere Informatique*, dans les années 80. C'est l'époque berceuse des *Crafton* & *Xunk*, *Mucadam Bumper* ou *Captain Blood*. Les plus vieux et plus cutes d'entre vous s'en souviennent peut-être encore avec émotion. Puis, après être passé par les cases *Exos* et *Virgin*, Philippe Ulrich crée *Cryo* en 1992. À partir de là, l'esprit des premières productions se perd quelque peu. Pour en rester au seul domaine de la PlayStation, nous avons en fait droit à des adaptations de jeux PC. Le prétexte culturel étant la plupart du temps mis en avant. *Versailles*, *Egypte*, *Chine* (à paraître)... Ces titres sont toujours moins beaux sur notre bien aimée console – c'est bien normal – mais ils trouvent toujours leur public (30 % du chiffre d'affaires de *Cryo* a été réalisé grâce à la vente de jeux PlayStation en 98). Le côté ludico-culturel plaît et apporte une aura de sérieux à l'entreprise.



## DES CINÉMATIQUES

**EXCELLENCE**

A côté de ça, Cryo édite des jeux qu'on a variablement tendance à jouer beaux dans un premier temps, superbes photos de cinémarat obligé (regardez celles qui illustrent cette page) elles sont magnifiques n'est-ce pas ? mais ça ne parait pas trouver assez peu jouables et/ou intéressants lorsqu'on a le loisir de s'y essayer vraiment. La réputation de Cryo n'est pas bonne, dans les milieux spécialisés, mais le grand public connaît la société et y associe souvent une idée de qualité. Ça pour en avoir entendu parler à la télévision parait de Philipe Ulrich dans Cyber Cultures avec Chine Lanzmann, sur Canal+ ou bien tout simplement parce que les PC en démonstration à Fnac présentent Versailles et que les jeux est beaux.

Je vous quote maintenant en citant un vieil proverbe que j'aime beaucoup : « Tous ne sont pas chevaliers qui à cheval montent »

A medter



**nouveau logo**



... i. par Cryo « Noire nouveau logo re  
force et de simplicité il recrée une dynamique graphique  
... te de la marque une typographie forte, un

**Pour être  
toujours sûr de  
taper dans le  
mille !!**

**Consol**

**Revenez vite,  
Contactez-nous !**

**CHUSE  
PARIS**

Un grand stock de jeux  
d'occasion à tous les prix !  
Pour plus d'info  
consultez-nous !

Le meilleur service  
sur le 30 de depuis 1982

Plus de 1000 jeux  
sur 7 - 2000  
de jeux d'occasion  
Paiement en 4 fois  
Le meilleur service  
sur le 30 de depuis 1982

Plus de 1000 jeux  
sur 7 - 2000  
de jeux d'occasion  
Paiement en 4 fois  
Le meilleur service  
sur le 30 de depuis 1982

## PLAYSTATION

BEST OF		DRIVER	
R TYPE DELTA	299 F	SOUL REAPER	299 F
BOMBERMAN FANTASY	329 F	TRAP GUNNER	299 F
DIVER'S DREAM	329 F	GTA LONDON	299 F
LIVE WIRE	329 F	VIEWERS PLEASE	299 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	329 F	COOL BOARDERS 2 Platinum	299 F
MONKEY HERO	329 F	CRASH BANDICOOT 2 Platinum	299 F
PUMA STREET SOCCER	329 F	MOTO RACER Platinum	299 F
RAMPAGE 2 UNIVERSAL	329 F	STREET SKATER	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	329 F	TAI FU	299 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	329 F	POPULOUS	299 F
THE MOTOR RACING RACE	329 F	WARZONE 2100	299 F
SPEED RACING	329 F	POPULOUS	299 F
WOLFENSTEIN	349 F	RIDGE RACER 3	299 F
THE CRIMINAL MIND	349 F	NEED FOR SPEED 4	299 F

## JEU D'OCCASION PSX

**99 FRANCS**

CRASH BANDICOOT  
DESTRUCTION DERNY 2  
ESTHÉE RUGBY  
WILLIAMS  
JIM JACOFF 2  
2PC  
JEAN JEAN  
MIRIE KRA  
NICKOLAI HINEY  
PANTEMURUM  
PANTEMURUM 2  
RASHA  
TOWERS 2  
THE BROTHERS  
TOUCH BANDER

**149 FRANCS**

AH  
BURN A CABIT,  
FORMULA ONE VS  
MAXFLEX  
CDI

**199 FRANCS**

ALERTE ROUGE

**249 FRANCS**

DANS LA LIMITE DES STOCKS  
DISPONIBLES

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06001 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SA PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT	TOTAL
---	-------

COORDONNEES	REGLEMENT
Nom : _____ Prénom : _____ adresse : _____ (indiquer le pays) : _____ Ville : _____ Code Postal : _____	CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL CARTE BANCAIRE ( ) ( ) CONTRE REMBOURSEMENT ( ) ( ) ( )

**Tel. 04 92 02 06 04**  
**FAX 04 93 20 97 03**







Sep 23 09 59 PM EST 1978

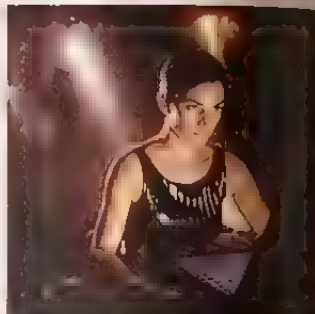
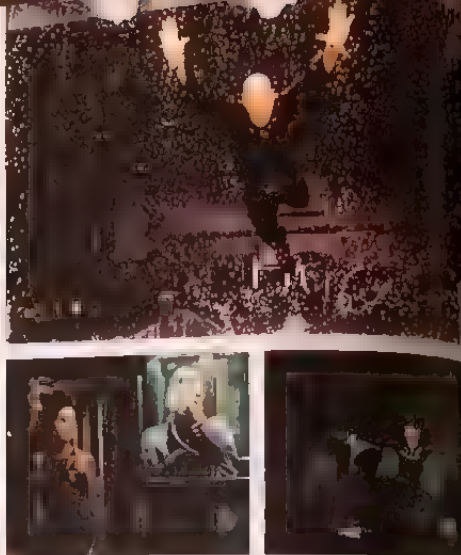
The Matrix Film d'action et de S.F. The Matrix sera sans doute le plus gros succès précédant Star Wars.



Difficile de parler de The Matrix sans évaluer le film. Surfant sur la mouvance monde par le virtuel, le film a donc énormément servi ces critères. Le dernier Cronenberg « X-tenZ » The Matrix pose une question simple : Est-ce tout relatif que « réalité virtuelle » ? Le monde créé par les frères Wachowski (ibidem) est une copie conforme du nôtre excepte certes nos choses curieuses que Neo (Keanu Reeves, à du mal à saisir l'humour de son statut) mène une double vie. Le job : employé modèle d'une grande boîte de développement de logiciels ; nuit pirate du réseau. Une interrogation « tu trottes dans la rue sans savoir pourquoi ? » comment, qu'est-ce que tu fais ? La « Matrix » ? Le film Co.uses du monde précédent numéroté sous présentation Joe Silver producteur du film ans que quelques images. En voici un peu plus sur ce film dont nous sommes décidément fans !

**ACTION TYPE**  
**FIELD TYPE**

Le rapport entre le film et les jeux vidéo est moins évident que dans ex-ten2 mais est tout de même là. De toute façon quand on commence à parler de réalité virtuelle de héros sapeurs en jeu



noir et de scènes à la John Woo, on touche finalement à des thèmes chers au jeu vidéo ! The Matrix met en scène des personnages forts, au style affirmé, à la rébellion savoureuse et qui laisse rêver. Que cherche réellement le mystérieux Morpheus (Laurence Fishburne) ? Qui sont ces menaces à combattre ? Qui en ne semble arrêter ? Qui protègent les secrets de qui ? Autant de questions soulevées par le jeune pirate, qui trouveront réponse tout au long de ce film à l'esthétique exemplaire. Effets spéciaux rétro-cinéma, cadrages dramatiques et beaux plans à l'honneur. The Matrix est une véritable perle d'or et succès américain (50 millions de dollars de recettes) qui a permis à son créateur de trouver son véritable langage. Pour ce deuxième volet, les comiques, mais sans l'aspect collant rouge et bleu ridicule des ambiances cyberpunk et des thèmes bibliques. The Matrix est un film à ne pas manquer. Mais paradoxalement, il n'y aura pas de suite de cette œuvre. Peut-être pour une deuxième qui sera le squelette grand projet des frères Wachowski est de développer plus ces histoires à l'ennemi dans le monde de Matrix. Rendez-vous le 23 juin, dans les salles de France ne ratez pas ces 2h15 d'action d'effets et de suspense !

## Le spécialiste de la Playstation



**PLAYSTATION  
+ DUAL SHOCK  
+ 100 F de bon d'achat\***  
**790 F**

# PLAYSTATION

→ Volant vibrant + pédaler	399 F	→ Siège bequet	799 F
→ Volant ACT LAMB avec cart. Pakt	799 F	→ Action Replay Professionnel VF	349 F

369.00	CIVILIZATION II	369.00	GUY REXX MANAGER 98	369.00	MOTO RACER 2	369.00	Y-RALLY 2	369.00
349.00	COLIN MC CRAE RALLY	369.00	J. MADDOEN 98	375.00	MUSIC	369.00	WARZONE 2100	369.00
359.00	CONSTRUCTOR	369.00	KENSKI SACRED FIRST	368.00	NBA LIVE 99	269.00	WCHW THUNDER	299.00
349.00	+ CARTE MEMOIRE	349.00	KNOCOUT KINGS 99	349.00	NEED FOR SPEED IV	369.00	WEL WICKHAM GREW	299.00
349.00	CRASH-BANDICOOT 3	349.00	LEGO ELEMENT	369.00	NO FEAR DOWNHILL	369.00	WIND ARMS	299.00
299.00	CROC 2	369.00	LEGACY OF KAMI II	369.00	MOUNTAIN BIKING	369.00	WOLF ATTITUDE	349.00
349.00	DARK STALKERS 3	349.00	SEVEN SEASONS	369.00	ODD WORLD - PAL	369.00	WOLF STREET FIGHTER	49.00
299.00	DIVIN'S DREAM	349.00	SEVEN SEASONS	369.00	POCKET FIGHTER	349.00	XENOCOP 4	349.00
349.00	DRAGON BALL FINAL BOUT	299.00	SEVEN SEASONS	369.00	POPPOLUS A LAUBE	349.00	XENOCOP 4	349.00
299.00	+ CARTE + MANETTE	299.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
299.00	DREAMS	349.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
299.00	DRIVER	359.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
299.00	DUKE TIME TO KILL	369.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
349.00	EGYPT	349.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
349.00	EVIL ZONE	369.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
349.00	FIFA 99	369.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
269.00	FIFA SOCCER 98	139.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
299.00	GEX CONTRE DT REZ	369.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00
299.00	GUARDIAN CRUSADE	369.00	SEVEN SEASONS	369.00	PUZZLE MASTER 98	369.00	Y-RALLY 2	369.00

## MO PSX

SY +	199.00	DIE HARD TRILOGY	169.00	IRON BLOOD	89.00	MIGRANT KOMBAT TRILOGY	RETURN FIRE	99.00	TOM TOLING CAR	
SY +	99.00	DISC WORLD 2	149.00	ISS PR	169.00	+ CARTE MEMOIRE	REVOLUTION X	99.00	TOM RAIDER 2	169.00
SY +	99.00	DOOM	149.00	JEREMY MC GRATH 3 CROSS		NEBO RACER	169.00	RIDGE RACER 2	149.00	TRACK & FIELD
SY +	99.00	DUKE NUKEN 3D	149.00	+ MANETTE	249.00	NBA JAM EXTREME	99.00	ROCK N ROLL RACING 2	99.00	TITLE B1
SY +	99.00	FINAL FANTASY 7	149.00	JONAH LOHNN RUGBY	199.00	NFL C ALFAFA K'97	99.00	SHELL SHOCK	99.00	VANDAL HEART
SY +	99.00	FORSAKEN	169.00	LEGACY OF KAIN		WOLF CRY STEEL	149.00	SOUL SLUDGE	149.00	V RALLY
SY +	99.00	GRAND RON	99.00	MADON CARSET	99.00	PSY FOOT CONTEST 98	149.00	STAR WARS MASTERS	129.00	X MEN
SY +	99.00	GRAND TURISMO	149.00	MAR C'LE GATHERING	99.00	PSY BADEK	149.00	SUPER FOOTBALL (HAPPY 98)		
SY +	99.00	GTA LONDON	169.00	NOK	99.00	RASCAL	149.00	TENKEN 2	149.00	
SY +	99.00	HERCULES	149.00	MONEY	149.00	RAYMAN	129.00			

# INCE LILLE

**Rue Faidherbe**  
03 20 55 67 42  
Samedi : 10h-18h

**Rue de Béthune**  
03 20 57 84 82  
Samedi : 13h-18h

**au Jeudi : 10h30-18h30**  
**au Samedi : 10h30-20h**

## DOUG

de Saint Jacques  
03 27 97 07 71  
mardi : 9h30-12h/14h-1

## WINNIE

02 97 42 66 91  
du Vendredi : 9h-18h  
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 60  
Lundi : 13h-18h - Mardi au Samedi : 10h-18h

PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M<sup>e</sup> Hôtel de Ville du 3<sup>e</sup> Paris  
Tél. 01 40 27 88 44  
Lundi au Samedi : 10h-19h

**VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**  
**ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROU N°1 - 59611 LESQUIN CEDEX**

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 YPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59618 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET VUE	PRIX	Nom du client	Adresse et département (rue, n°)
		Code Postal	Ville
		Age	Téléphone
		Signature	
		<p>Je retire sur :</p> <p>1) SUPER TAMRON</p> <p>2) MEGAFLEX</p> <p>3) NINTENDO 64</p>	
<p>Je paie sur :</p> <p>1) CASH</p> <p>2) C.C.P.</p> <p>3) C.C.P.</p>		<p>3615</p> <p>ESPACE</p>	



**LYON** C. Ceal La Part-Dieu - Nouvelle Extension 49000 Lyon  
Tel 04 72 84 70 31

**MARSEILLE** 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille  
Tel 04 94 15 14 28

**NICE-LA TRINITÉ** C. Ceal Rochas La Trinité - 06000 Nice  
Tel 04 93 27 00 19

**THIONVILLE** C. Ceal Courmoult Gare-Thionville 57100 Thionville  
Tel 03 82 82 26 40

Ouverture de tous les RecyclingWaro de lundi au samedi de 10 h à 20 h



# DANCE DANCE REVOLUTION

TOUT LE JAPON EN PISTE

Plus qu'une mode, c'est une révolution. Les jeux en vogue en ce moment au Japon se dansent ! Un genre qu'on espère voir arriver en Europe très bientôt pour mettre de l'ambiance dans le salon. Vas-y mémé, danse !



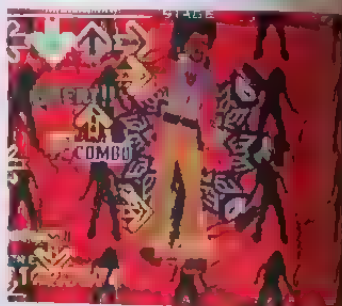
Le jeu de DDR est basé sur la musique. Le joueur doit appuyer sur les boutons de la console à l'écoute de la musique.



Konami connaît la musique



Éditeur : Konami. Disponible sur PC.



cond plan. Conclusion, à l'écran, c'est assez sobre pour ne pas dire complètement laid avec tendance psyché. Sur le tapis se trouvent des flèches de direction (gauche, droite, etc.) qui devront être pressées en rythme alors que les indications de direction apparaissent à l'écran. Ça va swinguer devant les télés.

## DANCE DANCE DANS LE SALON

Les morceaux proposés par Dance Dance Revolution sont, contrairement aux habitudes, de musique, des airs plus ou moins populaires. Konami, associé à Toshiba, qui au Japon possède la plupart des droits sur les compilations de chansons disco des années 70, a donc inclus dans son jeu des mélodies des seventies comme Celebration, Kung-Fu Fighting, I Shot the Sheriff, That's the Way ou Boys Boys Boys. Conclusion, on se surprend très vite à fredonner un air connu et ça se termine généralement par quelques pas de danse sur le curieux tapis. La formule fonctionne et, chez nous, tout le monde y est passé. En tout, DDR propose 20 morceaux différents dont 5 cachés qu'il faudra découvrir en terminant le jeu ou en réalisant d'autres subtilités. Il va falloir se secouer un max pour espérer pouvoir écouter toutes les chansons remixées de ce satané CD. Notez qu'il est nécessaire d'avoir un bon déodorant pour que la soirée soit vivable pour tout le monde autour du Dance



Le jeu de DDR est basé sur la musique. Le joueur doit appuyer sur les boutons de la console à l'écoute de la musique.

Contrôler Je dis ça sans penser à quelqu'un en particulier (NDLR : ça sent le règlement de compte)

## LET'S CELEBRATE

### BOHICHI

En plus d'être un jeu de danse où on reproduit ce qui s'affiche à l'écran, DDR propose un mode original qui permet de créer ses propres danses. Il est donc possible, grâce à un mode de jeu baptisé edit mode de créer ses chorégraphies perso et de les appliquer à la chanson qu'on souhaite. Les possibilités sont alors quasiment illimitées, puisqu'on pourra désormais défier des amis sur une danse qu'on aura soi-même élaborée. Plus fort encore : il sera possible de créer une danse et de s'entraîner, pour ensuite briller dans les salles d'arcade. En effet, la borne de Konami possède un port Carte Mémoire, une première, ce qui permet de danser sur sa chorégraphie devant tous les autres joueurs et de s'assurer ainsi une petite gloire personnelle. Les plaisirs simples, il n'y a que ça de vrai. Véritablement novateur et amusant, DDR s'adresse à tous les originaux qui aiment à la fois les produits branchés et le sport. Car même si les premiers morceaux sont faciles, les chorégraphies du mode difficile deviennent particulièrement

## Tous sur la piste

Conseils de maître pour jouer à DDR. Le Dance Controller est un tapis de 120 cm de long et 60 cm de large. Il est composé de 12 boutons (6 flèches de direction et 6 boutons de couleur) et d'un bouton de démarrage. Le jeu est basé sur la musique. Le joueur doit appuyer sur les boutons de la console à l'écoute de la musique.



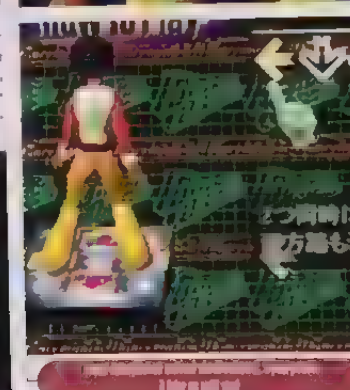
## DANCE DANCE REVOLUTION

### Attention, ce n'est pas fini !

Attention, ce n'est pas fini ! Le jeu de DDR est basé sur la musique. Le joueur doit appuyer sur les boutons de la console à l'écoute de la musique.



rement complexes et rapides. Une partie en mode difficile correspond, au niveau de l'effort physique accompli, à une petite séance de stepper. Et oui, désormais, il est aussi possible de faire du cardio-training avec sa PlayStation ! Sans doute faudra-t-il lire les contre-indications médicales avant de s'y essayer. Une première. Ne reste qu'à espérer que ce titre sera un jour disponible en Europe, ce qui est loin d'être certain, les titres musicaux n'étant pas populaires dans notre verte contrée. Dance Dance Revolution pourrait bien faire évoluer les mentalités, pour peu qu'on lui laisse une chance d'essayer.





# ONIMUSHA

## DÉMONS ET SAMURAÏS À LA RESIDENT EVIL

Éditeur : Capcom - Disponibilité : N.C.

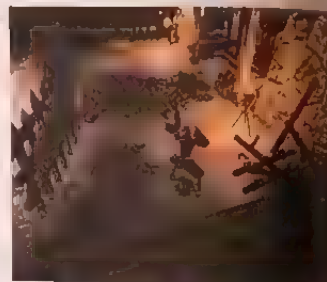
1999 sera une année placée sous le signe de Capcom. L'Apocalypse du jeu vidéo viendra du pays du Soleil Levant et portera le nom étrange d'Onimusha.



Entre Dino Crisis et Resident Evil 3, on aurait pu penser que Capcom allait sortir deux bombes en cette fin d'année, mais c'était sans compter avec Onimusha. Dernier-né des bureaux sous la direction de Mikami et Okamoto, les deux producteurs de Resident Evil, Onimusha se place dans une ambiance plus proche du premier Resident Evil, avec cependant quelques petites variations au niveau de la date. Nous sommes au Japon, il y a 500 ans, et le très respecté shogun Oda Nobunaga se lance dans une série de batailles meurtrières qu'il gagne avec une déconcertante facilité. Certaines rumeurs étranges commencent à se répandre dans les villages, au sujet de la personnalité changeante du shogun et du pacte qui aura été conclu avec les forces du Mal. Un soir, le jeune Akechi Samanosuke, comédien de Kabuki et adepte de combats au sabre à ses heures apprend que sa jeune sœur a disparu lors d'une bataille entre Nobunaga et l'un de ses rivaux. Désespéré, il part alors à l'assaut du château de ce dernier, dans l'espoir de



Resident Money



la retrouver. Malheureusement, l'intérieur du bâtiment est encore moins fréquentable qu'un commissariat de Racon City.

MAGIE, KATANAS

ET NINJA-ZOMBIS

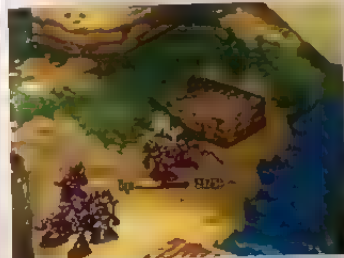
Dans le palais du terrible Nobunaga, Akechi devra se frotter au service d'ordre du shogun et résoudre diverses énigmes, pour pouvoir atteindre la salle où trône son ultime ennemi. Plutôt belligères, les soldats sont assez mal portants. Parfois décomposés, parfois le regard vide, ils rappellent furieusement les zombies de Resident Evil. Ils ne sont pas les seuls à assurer la sécurité du château. Statues animées, démons japonais, le bestiaire classique des légendes nippones fait ici son show macabre, pour le plus grand plaisir des joueurs. Sans compter que le héros du jeu, Akechi, ne se bat pas qu'au sabre, mais pourra utiliser différentes techniques de combats, de magie qu'il apprendra au cours du jeu, histoire de ne pas limiter le joueur dont l'une des principales joies dans Resident Evil était de trouver de nouvelles armes. Pour parfaire la réalisation et l'ambiance de ce nouveau titre qui promet déjà beaucoup, Capcom a fait appel à une équipe talentueuse, à savoir la plupart des responsables de Resident Evil 2. On retrouve donc l'équipe de scénaristes du studio japonais Flagship, ainsi que le même directeur d'équipe. Et pour couronner le tout et s'assurer de bonnes ventes au Japon, Capcom s'est payé les services de Kaneshiro Takeshi, le Allan Théo japonais, pour le doublage du héros. Disponible au Japon à la fin de l'année, ce titre sera, à n'en pas douter, un nouveau succès pour Capcom.

# VANDAL HEARTS 2

## LE RETOUR DE LA STRATÉGIE SELON KONAMI

Éditeur : Konami - Disponibilité au dernier trimestre 99

Unique en son genre, Vandal Hearts fera à nouveau parler de lui au Japon... mais aussi en Europe. Que les amateurs de stratégie se réjouissent.



Lorsqu'un combattant se frappe en action, les points de vie s'affichent au-dessus de sa tête.

Vandal Hearts, jeu de stratégie qui a fait les beaux premiers jours de la console, revient pour le bonheur des amateurs du genre. La bonne nouvelle est totale, puisque non seulement le jeu est annoncé pour le 15 juillet prochain au Japon, mais il est également prévu en France pour la fin de l'année 99 voire le premier trimestre 2000, dans une version intégralement traduite dans la langue de Racine. N'ayant aucun lien scénaristique avec le premier volet, le jeu propose quelques innovations intéressantes dans le principe du déroulement des tours de jeu. Comme à l'accoutumée, le jeu met en scène un groupe d'aventuriers qui, dans un univers médiéval-fantastique, va devoir en découdre avec les forces du Mal. Contrairement à un Final Fantasy, Vandal Hearts 2 est un jeu de tactique. Pour gagner chaque bataille, le joueur devra commencer par déplacer toutes ses troupes sur une carte et les lancer dans le combat à tour de rôle en utilisant leurs diverses caractéristiques. Ainsi, par exemple, les archers pourront frapper au loin mais seront sans défense alors que les guerriers pourront aller au contact mais seront vulnérables aux attaques magiques des sorciers qui eux-mêmes sont très fragiles lors des confrontations à l'épée, etc.

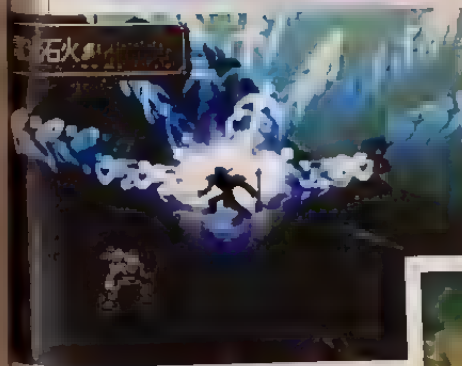


On place les déplacements, la distance que peut parcourir certaines troupes est indiquée par une ligne de couleur.



JOLIE STRATÉGIE D'ÉTÉ

Comme vous l'aurez compris, il va falloir être un minimum stratégique pour pouvoir gagner les batailles et progresser. Mais 1999 oblige, Konami maîtrise désormais la PlayStation et les graphismes un peu sombres du premier volet font place à une réalisation beaucoup plus poussée et à des graphismes bien plus fins. Tout comme dans Final Fantasy VII, les attaques les plus impressionnantes sont les sorts magiques et les invocations, prétextes à de nombreux effets graphiques de déformation, d'illumination d'écran et autres mystiques joyusetés. Et contrairement au premier volet, les phases de combats, cette fois, se passent non pas en tour de camp (les gentils agissent, puis les méchants), mais en tour de vitesse. En gros, vous allez devoir prévoir le moment et l'endroit où se déplaceront les armées ennemies, et tirer sur la supposée localisation en espérant que l'ennemi s'y trouve, sinon c'est raté. Sans tactique et scénario mais ludrmatique, voilà les ingrédients de Vandal Hearts 2 qui, selon toute vraisemblance, devront combler les adeptes de la discipline.



Konami

En plus de Soulcalibur 2 qui est prévu en version française pour la fin de l'année (voir notre compte rendu du salon E3), Konami nous annonce Vandal Hearts 2 intégralement traduit en français. Après une période de vache maigre en ce qui concerne les jeux de rôles, le public français est à nouveau gâté avec ces deux titres, en plus de Final Fantasy VIII qui arrive chez nous en novembre prochain.



Aléatoire, les deux camps se déplacent en même temps. Ce qui nécessite un grand sens de l'anticipation.



**CONNUE, JAUNE ET SOURIANTE...**

\_\_\_\_\_







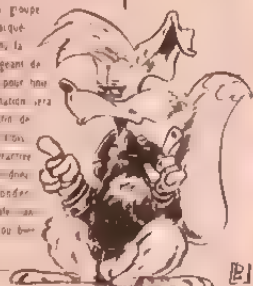




Tres chaude.

JE VEUX  
ENFIN POUVOIR  
FAIRE PARTAGER  
MA VÉRITABLE  
PASSION

L'ENNUI!



Jouque comme infragème, on possède déjà la place de numéro on de l'édition et de la distribution de jeur mée en Europe, on ne souhaite plus qu'une chose : partir à l'abordage du nouveau monde (l'Asie) à un certain temps, en effet, que la société lyonnaise souhaitait tenter ce pari. Mais s'implanter sur un territoire aussi concurrentiel nécessite du temps et de nombreux préparatifs. Pourtant, cette fo-cu, en rachetant l'éditeur américain Accolade, Infragèmes s'est définitivement lancée à l'affrontement. Mais même si le choix d'Accolade pourra en laisser plus d'un perplexe, tant il est vrai que l'éditeur californien possède plutôt une réputation de laurier, pour Bruno Bonnell, président d'Infragèmes, l'optimisme est de rigueur. Ainsi, la complémentarité du réseau de distribution (18 000 points de vente aux U.S.A.) et du catalogue de produits permet à Infragèmes d'émarger un chiffre d'affaires de 150 millions de dollars aux États-Unis pour l'an 2000. Que voulez-vous, les stratégies commerciales et la qualité des jeux ne vont pas toujours de pair, le cas de THQ en est le plus flagrant exemple. \* Espérons juste que son exemple n'inspire pas trop ses rivaux.

16. Nivendo 2000  
nom de code : Project Dolphin

**le Net est offert**

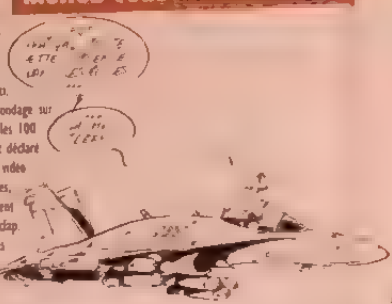
Un certain pain de vos habitants  
 une rigle avec un double. Il est en une de  
 deux-ans confiante, et malgré de la région  
 L'E 99 a relevé des parties, sans l'absence de  
 tomber lorsque vous avez découvert la ville  
 ont, les révéla brochure de club-d'été  
 en élève pour les yeux en perspective. Faites  
 indicateurs votre lecture de ville. L'E 8: d'été  
 Préfète Magaine Pa de

On ne peut pas plus le faire que le faire.

[illegible]

George Bush est un juif de 56 développés par l'économie libre  
créateur de la Grande Tortue. Un développement de la loi d'attraction  
est (ici les jeunes d'aujourd'hui) les dirigeants universels qui  
trouvent dans l'économie libre une solution à leurs problèmes.  
L'économie libre est la plus grande loi de la nature. Elle est la  
force à une haute échelle de compréhension. Elle est la  
force universelle. Elle est la loi qui nous permet de voir  
dans la loi. La loi est la loi. Elle est la loi. Elle est la loi.  
Elle est la loi. Elle est la loi. Elle est la loi.

## Méthodes des sondages

[illegible][illegible]

## This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor creases and discoloration, characteristic of old paper. A small, dark, irregular stain is visible near the bottom center of the page. The left edge of the page shows the binding of the book, with some of the adjacent page visible.

[illegible]

http://www.lesnumeriques.com/Logiciels/Services/1318128330.html  
 Graph Rembrandt 3 donne tout le service sur de la série d'images  
 par Photoshop. Il est sur une page de téléchargement de  
 de service et on peut se l'installer : c'est un service  
 possible ! Le tout est de le télécharger de la version  
 d'essai de 30 jours. C'est une excellente idée pour  
 un peu d'essai, car on peut aussi le télécharger  
 gratuitement. Il est sur une page de téléchargement.



# Les incontournables

Suite à l'E3 (voir notre compte rendu dans ce numéro), les plus attendus auraient pu accueillir de nombreux petits nouveaux, Fear Factor, Dino Crisis, Crash Team racing... toutefois, on se contentera ici des titres prévus pour les mois à venir et non pas des hypothétiques sorties de fin d'année. Voici donc le meilleur de la PlayStation en quelques images, et les quelques titres avec lesquels vous passerez vos prochaines nuits blanches.

# Les plus attendus

## LES INCONTOURNABLES

Course



Gran Turismo



Colin McRae Rally



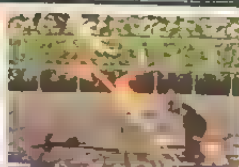
Driver



Combat



Tekken 3



Bloody Roar 2



Street Fighter Alpha 3



Rival Schools 2



FIFA 99



Yannick Noah  
All Stars Tennis '99



Knockout Kings 99



## LES INCONTOURNABLES



Final Fantasy VII

Editeur: Squaresoft



Les Bouchers  
de Quetzalcoatl

Editeur: Sany C.E.



Wild Arms

Editeur: Sany C.E.

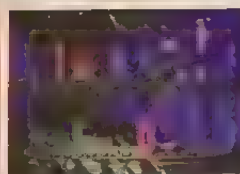


Final Fantasy VII



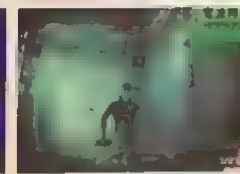
MediEvil

Editeur: Sany C.E.



L'Exode d'Abe

Editeur: ST. P. A. P.



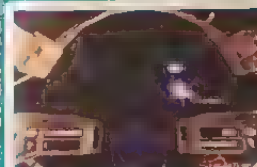
Metal Gear Solid

Editeur: Konami



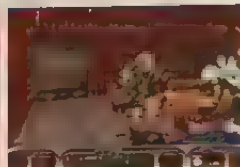
Soul Reaver

Editeur: Eidos



Colony Wars Vengeance

Editeur: Psiquosis



Duke Nukem 3D

Editeur: ST. P. A. P.



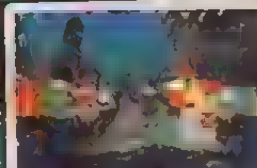
Exhumed

Editeur: Tora 2 Interactive



Exhumed

Editeur: Tora 2 Interactive



Crash Bandicoot 3

Editeur: Sany C.E.



Spyro le Dragon

Editeur: Sany C.E.



1001 Pattes

Editeur: D. Sany Interactive



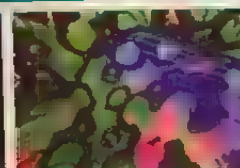
Crec 2

Editeur: Kiyomasa Nishida



Devil Dice

Editeur: Sany C.E.



Music

Editeur: Codemasters



Bust a Groove

Editeur: Fox



Bust a Groove

Editeur: Fox











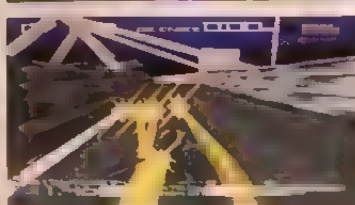
# La saga WipEout 4 ans de sensations extrêmes

En septembre 1995, lorsque Sony décide de commercialiser sa PlayStation sur le territoire européen, le géant de l'électronique a tout à prouver face à la Sega et Nintendo dominent le marché et le retentissant échec de la Jaguar d'Atari, quelques années auparavant, avait prouvé qu'il était devenu particulièrement difficile de rivaliser avec le duo nippon. Ainsi, pour se différencier et tenter de s'imposer, Sony opte alors pour une politique audacieuse : la PlayStation s'adressera à un public de jeunes adultes ! Les jeux accompagnant le lancement de la console reflètent parfaitement cette philosophie et le public, attiré par cette nouvelle mentalité, plebiscite en masse des titres tels que Destruction Derby, mais surtout WipEout. Deux titres que nous devons aux équipes de l'éditeur anglais Psygnosis, (via réflexion pour le premier) rachetés en 1993 par Sony. Un lancement réussi, cela se prépare plusieurs années à l'avance. Pourtant, en quelques semaines, un nouveau phénomène se produit. L'engouement suscité par WipEout surprend tout le monde. A cette époque, en Europe, on dénombre 1 WipEout vendu pour 2 PlayStation. La course futuriste de Psygnosis se hisse sans mal à la tête des charts pendant de longues semaines, s'affirmant ainsi comme

le premier immense succès de l'Histoire de la PlayStation. Près de quatre années plus tard, la série n'a toujours pas essouffée et fort de plus de 5 million de jeux vendus, un troisième volet apprête même à voir le jour. Pourtant, à l'origine, le pari pouvait paraître risqué.

## PRISE DE RISQUE MAXIMUM

La naissance du projet WipEout remonte à mars 1994. Dans les locaux de Psygnosis-Liverpool, une jeune équipe, constituée de quatorze personnes dont trois graphistes et quatre programmeurs, élabore les premières ébauches du jeu. Le travail débute par le design des vaisseaux et la création des plans des circuits. Au départ, à l'image des story boards volés en cinéma, chaque idée est couchée sur papier et des maquettes sont même réalisées. Petit à petit, l'univers techno-futuriste de WipEout prend forme. Cependant, il faut attendre de longs mois avant que la première ligne de code ne soit inscrite, car, de leur côté, les programmeurs devaient encore tester les kits de développement de la PlayStation. Pour la petite histoire, Nick Burcombe, le concepteur du jeu, se rappelle que, bien que Psygnosis fut l'un des premiers éditeurs européens à recevoir les fameux kits, en novembre 93, ces derniers ne furent utilisés dans un premier temps, que pour réaliser des démonstrations techniques pour s'amuser ! Mais bon, à un moment, les plaisanteries des graphistes durent



laisser la place à la programmation à proprement parler. Plus que la naissance d'un nouveau jeu, l'équipe de développement souhaitait faire de WipEout, un produit de divertissement majeur, au même titre que la musique et certaines tendances à la mode. C'est pour cette raison qu'il fut décidé de signer des accords avec de grands noms de la scène techno, pour la musique, et de s'allouer les services de la société The Designers Republic pour la réalisation artistique. Comme le déclare un membre de Psygnosis « l'intention première était de placer WipEout dans le contexte d'un produit à la mode, d'en faire un jeu pour les night-clubs. Le pari était périlleux car nous prenions le risque de nous fermer à une grande partie du public. Mais nous pensions que si nous parvenions à faire un jeu suffisamment « tendance », nous serions capables de toucher des gens réactifs et influents qui pourraient ensuite le transformer en ce phénomène que nous connaissons aujourd'hui. » Pour y parvenir, les développeurs ont alors l'idée d'inclure des éléments inédits dans une course traditionnelle. Rien que le cadre futuriste et le design très conceptuel visent à différencier WipEout de sa concurrence. Mais l'élément le plus important restait de griser le joueur, de lui faire ressentir des sensations de pilotage extrêmes. C'est pour cela que les circuits ressemblent parfois à de véritables montagnes russes et les côtes se révèlent en fait de véritables rampes de lancement permettant au joueur de planer au-dessus d'un gouffre pour rejoindre, in extremis, une autre portion de la piste. Enfin, pour maintenir l'attention du joueur et rythmer les courses, des armes aux superbes effets ont été incluses. La volonté des développeurs est simple, WipEout devait émerveiller, surprendre et griser le joueur en lui proposant des courses haletantes dans un univers futuriste détaillé. Vu l'accueil du public, l'objectif semble avoir été atteint. La réussite aidant, Psygnosis a poursuivi son aventure et l'a étendue au-delà du cadre de la PlayStation. Voici un bref passage en revue de tous les titres WipEout existants et en prévision.



ԱՐԴԱՐՈՒԹՅԱՆ ԴԱՏԱՆԻ ԿԱԶՄԱՆԻԿԱԿԱՆ ԿԱՐԳԻՆԵՐԸ

[illegible]



l'autre de l'édition d'une collection vestimentaire portant la grille de Wipeout. Pour cette occasion, un petit coupon avait même été glissé dans les boîtes de jeu, afin de pouvoir commander à sa guise T-shirt, bonnet ou bien sac à bandoulière. Quelle classe et chapeau pour le look ! Les jeux vidéo ne s'étaient jamais autant investis dans le secteur du produit dérivé et cette action permet d'expliquer pourquoi, au-delà du jeu, le nom de Wipeout est rapidement devenu à la mode. Tout cela avait été prévu. Avec la sortie de Wipeout 2007, en octobre 1996, le phénomène reprit de l'ampleur et Psygnosis poursuivit son action marketing intensive. Afin de franchir une nouvelle étape le Wipeout 2007 Tour fut organisé. Une caravane sillonna ainsi les routes européennes s'arrêtant pour offrir un show aussi bien musical que ludique. Grâce à Psygnosis, les jeux vidéo et le milieu du spectacle s'unissaient enfin.

## LOISQUE LE SUCCÈS SE TRANSFORME EN CAUCHEMAR

Près de quatre ans après les débuts de Wipeout, la situation a radicalement évolué. Aujourd'hui la PlayStation domine largement le marché du jeu vidéo mondial, tandis que, dans son coin, Psygnosis vit ses dernières heures. Avant la PlayStation, Psygnosis ne représentait pas grand-chose aux yeux du grand public. Malheureusement, après avoir acquis ses lettres de noblesse et initié le phénomène de mode PlayStation, la société anglaise a connu une terrible descente aux enfers dont elle ne se remet pas. Triste constat. Pourtant, malgré la mort de la chouette - du moins de certaines de ses structures, le label restant présent - Wipeout verra bien le jour en fin d'année et, vu l'accueil qui lui fut réservé au dernier salon de l'E3, l'enthousiasme des joueurs ne semble pas être retombé. Preuve que même dans l'industrie des jeux vidéo, les légendes ne meurent jamais.

## DES VAISSEAUX ISSUS D'UN FUTUR IMMÉDIAT

Plus que les deux premiers épisodes de Wipeout, c'est Wipeout 2007, sorti en 1997, qui a véritablement permis à la société anglaise de faire connaître ses jeux vidéo. Dès sa sortie, Wipeout 2007 a connu un succès phénoménal, devenant le jeu vidéo le plus vendu de l'année en Grande-Bretagne. Ce succès a permis à Psygnosis de signer un contrat avec Sony pour développer des jeux vidéo pour la PlayStation 2. Cependant, ce succès a aussi entraîné une augmentation des attentes des joueurs, qui ont commencé à critiquer la qualité de la physique et du son du jeu. En 1998, Psygnosis a lancé Wipeout 2, qui a également connu un grand succès. Mais, malgré ces succès, la société anglaise a commencé à rencontrer des difficultés financières. En 2000, Sony a racheté Psygnosis, et la société a été intégrée à la PlayStation 2. Malgré cela, Wipeout continue d'être un jeu vidéo très apprécié des joueurs, et la PlayStation 2 continue de produire de nouveaux épisodes de la série.

# LEE CARUS, CRÉATEUR DE WIPEOUT

## PETITE NOTE DE DERNIÈRE MINUTE

Comme nous avons pu constater en ce début de 2007, Lee Carus, designer principal de Wipeout, a quitté la société anglaise. Bien évidemment, nous ne pouvons pas nous empêcher de nous en faire une idée. Lee Carus a travaillé sur Wipeout 2007, Wipeout 2, Wipeout 3 et Wipeout 4. Il a également travaillé sur d'autres jeux vidéo, notamment sur Gran Turismo Sport. Lee Carus a été un membre très important de Psygnosis, et son départ est une perte pour la société. Cependant, nous sommes sûrs que Lee Carus continuera de travailler dans le monde du jeu vidéo, et que Wipeout continuera d'être un jeu vidéo très apprécié des joueurs.



Un finagle fin et orange des points de vue vélocipèdes. Les dragsters couvrent la ressemblance avec le véhicule de Wipeout.



Ces bolides plus proches de la fusée que de la voiture peuvent atteindre des points de vitesse de plus de 1000 km/h ! Des performances réelles.

La parole à Lee Carus, designer principal de Wipeout et Wipeout 2007 (le studio s'est séparé de Psygnosis pour former la société Curly Monsters et prépare actuellement un nouveau jeu de courses sur PlayStation baptisé Jet X).

PlayStation Magazine : C'est un challenge que d'être amené à réaliser l'un des premiers jeux d'une console Sony était exigeant ?

Lee Carus : C'est en nous inspirant de la culture anglaise contemporaine, de l'émergence des nouvelles technologies mais aussi de tous les jeux vidéo de notre enfance, que l'idée originale de Wipeout nous est venue. Sony n'a donc exercé aucune forme de pression au cours du développement. En revanche, il était clair que nous nous devions de proposer un titre d'une qualité irréprochable pour le lancement de la PlayStation.

Pourquoi ce ton techno ?

Nous souhaitons réaliser un jeu qui pourrait procurer une excitation identique à celle éprouvée lorsque vous écoutez votre disque préféré, avec ses coupures, puis ses violentes reprises de rythme. En fait, Wipeout représente un mix entre Powerdrome (jeu de courses d'Electronic Arts paru sur Amiga en 1989), Mania Kart et une bonne saignée entre amis.

Quel est l'aspect du jeu dont vous êtes le plus fier ?

Depuis longtemps, les joueurs attendaient une « nouvelle expérience de jeu ». Wipeout est agréable à jouer et techniquement abouti, mais plus que tout, il est fun ! Pour chacun de nos jeux, nous voulions combler les attentes des joueurs en poussant la PlayStation dans ses derniers retranchements, ainsi qu'en explorant de nouvelles directions. Certains vaisseaux ressemblent au design des chasseurs X-Wing de Star Wars ? Une simple coïncidence ?

La totalité du design des vaisseaux de Wipeout 1 et 2 a été effectuée par Jim Bowers et Nick Burcombe. S'il existe une similitude avec Star Wars, cette dernière me semble donc fortuite. En revanche, il est certain que l'univers de Georges Lucas est certain que l'univers de la trilogie de Georges Lucas fait partie de la culture de nombreux de nos artistes. Comment expliquez-vous le succès incroyable remporté par Wipeout ?

Le succès vient toujours récompenser un bon jeu. Nous avons eu une bonne idée, relativement originale, et nous avons appliqué la recette au bon moment, sur la bonne console. Le contenu général de Wipeout collait parfaitement à la volonté affichée par Sony de faire de la PlayStation une console à la mode et pour les jeunes adultes. Et n'oubliez pas qu'avant d'être développeurs, nous sommes des joueurs, et nous créons donc pour les joueurs.

# IAN ANDERSON, THE DESIGNERS REPUBLIC

La parole à Ian Anderson, directeur et fondateur de The Designers Republic, chargé de la direction artistique des Wipeout.

PlayStation Magazine : Quelles furent vos principales inspirations pour le design de Wipeout ?

Ian Anderson : L'ensemble de notre travail a toujours été inspiré par l'art et la culture du Japon moderne. Mais nous pensons que, pour le public occidental, l'influence de l'univers de Blade Runner et l'iconographie japonaise sont associées à l'image d'un futur proche.

Il n'est pas le cas avec l'imagerie de Star Wars. C'est pour cette raison que nous utilisons ce type de visuels pour Wipeout. Pour les joueurs, la société japonaise est perçue comme la société de l'information et de modernisme ultime. Son impact est donc immédiat.

Combien de personnes avaient été mobilisées pour la conception ?

Notre équipe a été impliquée dans le développement des précédents Wipeout. Cependant, pour Wipeout, c'est Michael Place, l'un de nos membres en charge de Wipeout 1 et 2, qui sera directement responsable du design et des nouveaux éléments graphiques. En ce moment, il travaille avec Nick Westcott (le lead artist) à l'élaboration de la cinématique d'intro et des produits dérivés.

Psygnosis vous a-t-il laissé une totale liberté d'action ?

Nos deux sociétés sont totalement indépendantes. Psygnosis a fait appel à nos conseils, pour améliorer le contenu graphique de ses jeux. Nous n'avons donc souffert d'aucune restriction en matière de création. Et vu que Psygnosis souhaitait obtenir le plus d'idées de notre part, nous avons reçu carte blanche. Les éventuelles limitations restaient d'ordre technique.

Les capacités de la PlayStation vous ont donc limités... Depuis le début, nous souhaitons faire tourner le jeu en haute résolution, pour offrir les détails. Ce sera désormais le cas sur Wipeout et nous en sommes fiers. Cependant, même avec l'arrivée de la PlayStation 2, il ne faut pas oublier que les designers resteront toujours à la mero de la technologie. Retranscrire l'imagerie sous forme de pixels reste donc un défi. Il restera toujours difficile de réellement unifier imagination et technologie.

Comment considérez-vous le design général des jeux vidéo ?

En tenant compte des restrictions techniques actuelles, le design des jeux me semble correct, parfois même incroyable. Pourtant, on rencontre trop souvent les mêmes idées et je remarque un certain manque d'imagination. Plus d'attention devrait être apportée aux détails et les éditeurs devraient être plus audacieux. Avec l'apparition des consoles de nouvelle génération, il faudra prendre plus de risques.



Dans le cas de certaines séries, à Psygnosis, la direction artistique propose plusieurs présentations de ses titres. Wipeout occupe bien sûr une bonne place.



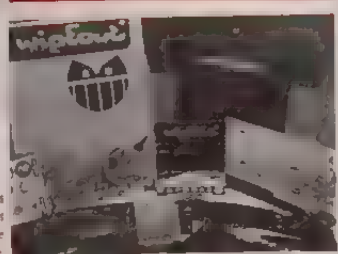
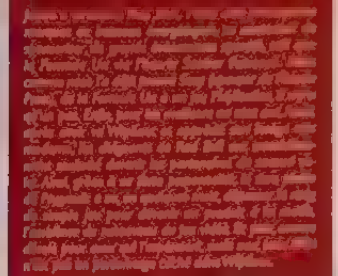
Outre l'indispensable collection de vêtements, les albums collectors et les divers posters, c'est bien le vaisseau planeur qui fit le plus sensation. Maintenu en l'air grâce à un habile système de forces magnétiques, cet accessoire lui tient vraiment la caisse.



Vous prenez un jeu Psygnosis (Formula One ou Wipeout), vous fabriquez une cabine sur vélos hydrauliques qui va bien... et hop, voilà le cockpit idéal pour des parties 100 % sensations extrêmes. À côté, le Dual Shock passe vraiment pour un jouet pour gamins !

Tout a commencé par un clin d'œil des développeurs. Sur la jaquette, on pouvait lire une inscription qui, traduite en français, s'approchait d'un « Montée d'adrénaline, partez en officielle de Wipeout ». Simple argument publicitaire pour certains et véritable inspiration pour

## RED BULL SPONSOR DE L'EXTREME



## WIPEOUT SENS DESSUS DESSOUS

Thrillseekers International, une société spécialisée dans la conception de cabines sur vélos hydrauliques. Après une rencontre avec des membres de Psygnosis, l'habitat fut réalisé. L'attraction était lancée en novembre 1998. Il s'agit, en fait, de jouer à Wipeout 2007 avec la sensation d'être marte dans le cockpit d'un des vaisseaux. La cabine se soulève, reçoit à chaque choc vous secoue sévèrement et l'immersion devient alors totale. Malheureusement pour nous, cette spectaculaire attraction n'a pas été importée en Europe. Les amateurs de sensations vidéo-ludiques extrêmes devaient donc se payer un voyage en Australie, en Chine ou bien aux États-Unis pour pouvoir en profiter !



00 AVIGNON



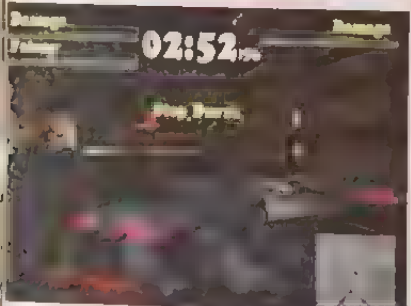
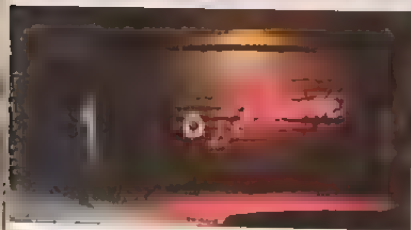
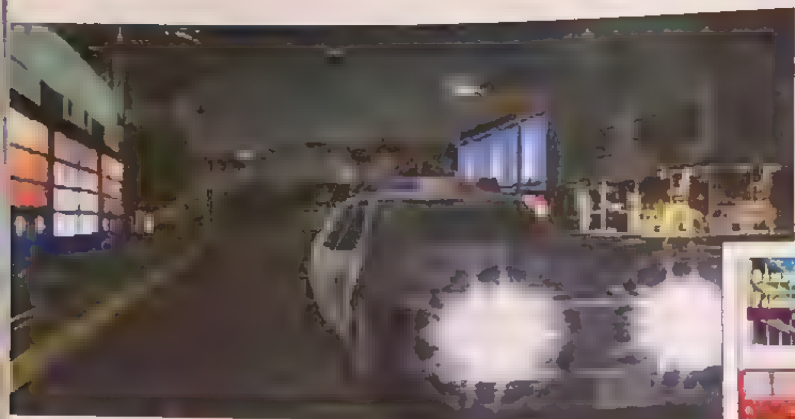
# DRIVER

DEVELOPPEUR : GT INTERACTIVE - DISPONIBLE LE 25 JUIN 99

Avec Driver, les créateurs de Destruction Derby se sont lancés dans une entreprise périlleuse, qui aurait pu facilement tourner au vinaigre. Le projet semblait ambitieux, pour ne pas dire démesuré et l'issue plus qu'incertaine. Seulement voilà, c'était compter sans le talent de Reflections ! A force d'acharnement, les développeurs ont réussi à transformer l'essai. Le résultat ? Tournez la page...







Un rond est très pratique pour effectuer des demi-tours rapides.

## FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMU DE COURSE-POURSUITE
EDITEUR	GT INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	GT INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	3
CONTENU	INTÉRIEURS, SALVAGARDES
SON	3D, STEREO
APRÈS UNE	ON PRÉDONNE À TUE-TÊTE
MILIEUR DE JEUX	JE GÉNÉRIQUE STARKY & HUTCH

Trouver une intro, un truc avec du peps, de l'entrain... Je sais pas moi, une phrase magique qui accroche le lecteur direct. Un machin qui lui donne envie de lire la suite. Allez, zou, j'me lance à l'eau ! Alors voyons... « L'autre jour, histoire de me mouvoir un peu avant de débiter le test de Driver, je branche ma PlayStation 2, et je lance Tekken 4... ». Nan, là, j'suis pas crédible ! Alors peut-être : « Après un petit dîner en tête à tête avec ma copine Jenny McCarthy, je me sentais en forme pour attaquer le test de Driver... ». Bon ok, je lâche l'affaire. J'y arrive pas ! Remarque, c'est un peu normal. Du Driver, j'en ai tellement bouffé depuis quelques mois que je ne sais plus par quel bout commencer. J'ai franchement l'impression d'avoir tout dit... Sauf peut-être une chose, maintenant que j'y pense ! Une chose super importante, limite vitale : ce jeu est une bombe, une merveille, un chef-d'œuvre ! Bin voilà, le mot est lâché. Je la tiens mon Intro. Et même si elle ressemble étrangement à une conclusion, elle fera bien l'affaire. Car après toutes les réserves que nous avons émises dans nos précédents numéros sur Driver, il me semble essentiel de vous rassurer fissa sur les qualités définitives du jeu.

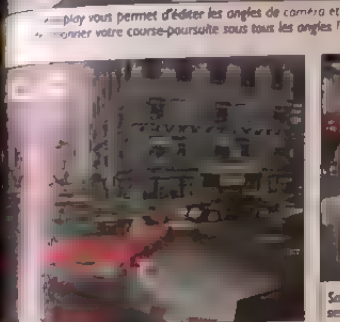
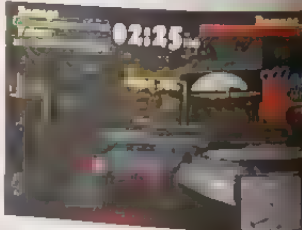
## RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Développé par les Anglais de Reflections, à qui l'on doit la série des Destruction Derby, Driver est une simulation de courses-poursuites ayant pour cadre les années 70 aux États-Unis. Vous incarnez un certain Tanner, un flic infiltré dans la mafia, spécialiste de la conduite urbaine. Votre but : remplir 44 missions pour le compte de la pègre locale et vous attirer les faveurs des parrains du milieu. Voilà en gros, pour ceux qui auraient raté le début, la trame de fond de Driver.

Concrètement, lorsque vous débutez votre première partie, une petite séquence d'intro vous plante le décor. Tout commence comme dans un bon vieux polar. Votre supérieur hiérarchique vous convoque dans son bureau et vous



Mon périple durant laquelle vous devez convoquer le chargement d'explosifs instable. Original et fun !



explique ce qu'il attend de vous. En fait, il veut que vous fassiez ami ami avec les gros bonnets de la mafia, afin de découvrir toutes leurs conneries. Un job « en sous-marin », très dangereux, mais qui vous apportera la gloire et la fierté d'avoir servi votre patrie ! En bon flic résigné, vous acceptez de relever le défi et partez sans broncher au casse-pipe.

Premier objectif : gagner la confiance de vos futurs employeurs en faisant une éclatante démonstration de vos talents de conducteur. Direction un sordide parking souterrain, pour votre baptême du feu ! Cette première mission vous met directement dans le jus : en 1mn30, vous devez enfilier un certain nombre de « figures imposées » avec votre caisse : burnout, slalom, dérapages à 360°, demi-tour au frein à main, marche arrière... Le challenge est costaud et nécessite un bon timing. Mais comme vous êtes super doué, vous claquez cette mission as-



ser. Angeles, la nuit. Au volant d'une voiture de flic volée, vous fendez les ténèbres grâce à vos puissants phares.

Les barrages sont parfois impossibles à franchir. Seule solution : foncer dans le tas.



San Francisco est sans conteste la plus belle ville du jeu, avec ses rues en pente et ses impasses glauques.

sez rapidement. Dès lors, vous voilà prêt à entrer dans le vif du sujet.

Destruction Miami, dans la chambre véreuse d'une petite motel discret. Arrivé sur les lieux, vous faites le tour de la pièce exigüe et tombez face à un répondeur téléphonique. Curieux, vous appuyez sur la touche play et écoutez le message qu'on vous a laissé. Un type a appris que vous assuriez grave au volant et vous demande d'aller cueillir un groupe de braqueurs à la sortie d'une banque. Rendez-vous dans Miami, à midi pétante. Let's go !

## IMMERSION TOTALE

Vos premiers tours de roue dans Miami vous donnent un aperçu des qualités esthétiques de Driver. La ville aux proportions impressionnantes est parfaitement reproduite, dans ses moindres détails. Textures superbes, détails réalistes, circulation dense... Non, sans blague, on s'y croirait ! D'autant plus que le moteur 3D s'avère beaucoup plus abouti que nous ne l'espérons. Les bugs d'affichage ont été largement atténués par rapport aux versions précédentes, et même si le clipping (problèmes d'affichage cardif de certains éléments du décor) reste assez présent, il ne nuit en rien à la jouabilité. Bref, techniquement, Reflections a réussi un joli tour de force !

Votre balade dans Miami vous offre également un petit aperçu des qualités dynamiques de Driver. Au volant de votre caisse, vous enchaînez à tombeau ouvert les dérapages contrôlés et les demi-tours sur les chapeaux de roues. Le code de la route perd tout son sens, dans cette jungle de bitume, et vous pouvez en toute impunité jouer les chauffards in-

## PURS SANGS

■ Voici un petit aperçu des nombreuses voitures présentes dans Driver, des vrais modèles, que vous aurez l'occasion de conduire. Chacune possède ses propres caractéristiques de résonance aux chocs, de

vitesse (boîte automatique ou manuelle), de consommation, de puissance, de poids, de taille, de couleur, etc.





## CONCOURS DRIVER

■ GT Interactive organise, sur l'antenne d'Europe 2, un grand concours Driver. À partir du 1 juillet prochain, vous pourrez gagner pendant une semaine dans l'émission radiophonique d'Arthur le matin, un des 5 voyages aux États dans une des villes du jeu. Suivra un week-end spécial Driver avec, en dotation, un cadeau fabuleux : une Ford Mustang 1967 refaite à neuf par un professionnel. Excellent !



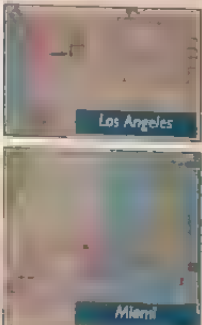
À San Francisco, vous effectuerez des bons énormes. L'occasion de juger les qualités des modèles physiques des voitures.

conscients ! Mais attention, si une voiture de flic repère vos infractions, elle vous prend en chasse dans la seconde. Par contre, si vous la jouez bon père de famille, genre je m'arrête aux feux et je respecte les priorités, les forces de l'ordre ne vous inquiéteront pas. Tout ça pour dire que l'Intelligence Artificielle des véhicules composant la circulation, comme celle des flics, sont quasiment impossibles à prendre en défaut ! Leurs réactions s'avèrent d'une rigueur à toute épreuve (ou presque, certaines voitures de flics se cartoonnent entre elles...), et elles participent énormément à la sensation de réalisme et de cohérence qui règne dans Driver !

Dans la peau de Tanner, vous vivez une véritable aventure, servie par un scénario complexe mettant en scène de nombreux protagonistes secondaires. Cette trame touffue est perpétuellement illustrée par de longues séquences vidéo (malheureusement d'assez médiocre qualité), au fil desquelles vous plongerez toujours plus profondément en eaux troubles. Ainsi, après avoir rempli les missions se déroulant à Miami, vous découvrez les rues escarpées de San Francisco, puis les longues highway de Los Angeles, pour terminer votre périple sur les artères bouchées de New York. Durant ce road movie sauvage vous devez en découdre avec les malfaiteurs locaux, les forces de l'ordre ou les indices véreux. La difficulté des missions va crescendo et si les premières ne posent aucun problème les choses changent du tout au tout lorsque vous débarquez à Frisco. Circulation de plus en plus dense, flics aussi nombreux qu'hargneux, timing serrés, missions bien balisées (comme convoier une caisse d'explosifs, ambiance Le Saut de la Peur), les surprises sont nombreuses et on ne s'ennuie pas une seule seconde ! Bref la petite « flamme » qui manquait à Driver pour devenir réellement un excellent jeu est finalement présente : un challenge intéressant et de l'imprévu !

# PLONGEZ EN APNÉE DANS LES BAS-FONDS DE LA CORRUPTION AVEC TANNER, LE FLIC INFILTRÉ GLOBE TROTTER

■ Les points de Miami, San Francisco, Los Angeles et New York vous donnent un aperçu du gigantisme des villes. Dans cette jungle, vous nequez parfois de vous perdre. Si c'est le cas, pas de panique, vous avez accès à tout moment à ces cartes en appuyant sur le bouton start.



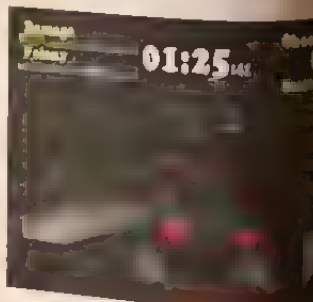
Los Angeles

New York

Miami



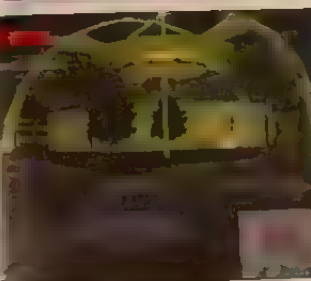
L'ennemi est là : l'icône de l'écran vous indique votre position, la direction à suivre et la présence de flics dans les parages.



De nombreux objets jonchent les rues, mais ils ne vont stopperont pas pour autant dans votre élan.

## NOBODY'S PERFECT

Le pro du paddle, fans d'arcade, comme le hockey trouvera son bonheur dans cette simulation de courses-poursuites d'un nouveau genre. Cependant, on peut reprocher à Driver un certain nombre d'imperfections, voire d'oublis. On attendra donc amèrement l'absence d'un mode « joueurs » ! Impossible de se tirer la bourre un pote dans les rues de San Francisco ou Los Angeles. Cela est d'autant plus dommage que telle option aurait méchamment rallongé la durée de vie du produit. Car le mode story ne présente pas une longévité infinie. Sur les 44 missions présentes, vous n'aurez besoin d'en finir qu'avec 26 pour voir la fin du jeu. Si le cœur vous en



Les flèches rouges surmontant certains véhicules signifient que vous devez les prendre en chasse.



Remake de la scène culte des Blues Brothers : un enchevêtrement de voitures de flics bonnes pour la casse.

dit, vous pourrez certes recommencer l'aventure à zéro pour mater les deux autres dénouements possibles. Mais, à force, la lassitude risque de s'installer. Dès lors, il vous restera les mini-jeux secondaires ou encore la possibilité de mettre en scène vos propres replays... Autant de petits « extras » qui ne compensent pourtant pas l'absence d'un mode deux joueurs !

Autre sujet à critiquer, les gros ralentissements dans l'animation qui surviennent lorsque le nombre de voitures à l'écran est trop important. Dans ces moments - heureusement très rares - la conduite devient quasi impossible et super énervante ! Cependant, ces quelques défauts ne sont que des brouillures face aux incroyables qualités ludiques de Driver. Votre petite escapade en compagnie de Tanner vous procurera des sensations fortes et des souvenirs impérissables !

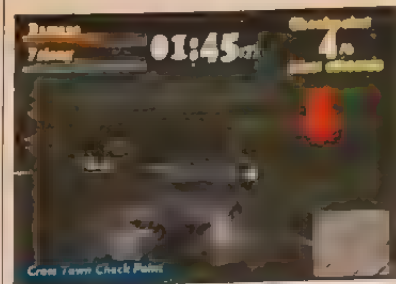


Lorsque votre voiture se retrouve sur le toit, c'est la fin de la mission !

## LES MINI-JEUX

■ Et voilà, si vous aimez Driver, proposez à vos amis ou même à vos collègues de prendre le volant et de tester le style de pilotage. Le plus drôle reste le duel rival dans lequel vous devez lutter contre une horde de flics acharnés et résister à leurs attaques le plus longtemps possible.

Remarque : les mini-jeux sont très amusants et très variés, mais ils ne compensent pas l'absence d'un mode deux joueurs.



Pour tous les fans de courses-poursuites et de jeux d'arcade : ultra-rapide, amoureux de belles mécaniques et des années 70.

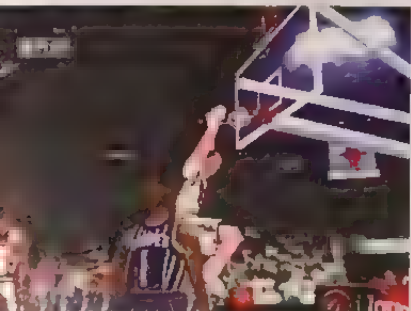
<p><b>DRIVER - 369 F</b></p> <p><b>7</b> Villes fidèlement reproduites et design des voitures réussies. Vidéos moyennes.</p> <p><b>9</b> Le concept de simulation de courses-poursuites scénarisées est novateur.</p>	<p><b>MUSIQUE ET SON</b></p> <p><b>8</b> Bruit du moteur, brouhaha urbain et musiques seventies très réussies.</p> <p><b>JOUEABILITÉ</b></p> <p><b>8</b> La jouabilité est exemplaire et la maîtrise du pilotage ne pose aucun problème.</p>	<p><b>DURÉE DE VIE</b></p> <p><b>7</b> Un bon joueur finira Driver assez rapidement, mais y reviendra avec plaisir.</p> <p><b>TECHNIQUE</b></p> <p><b>7</b> Vu le gigantisme des villes, la PlayStation s'en sort très honorablement.</p>
---	--	---

LE COMPARATIF, AUSSI AMUSANT QU'UN DESTRUCTION DERBY 2, UNIQUE EN SON GENRE

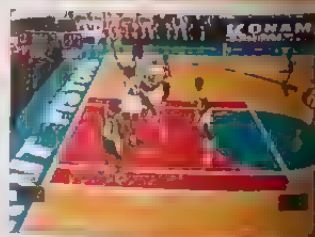
**8** Emballée par son concept, mais sceptiques devant son intérêt global, nous en sommes arrivés à évaluer les qualités de Driver... Jusqu'à ce que nous nous rendions compte de l'effort déployé. Là, nos brouillures ont fondu comme neige au soleil. Driver est beau et original, mais aussi super fun et bourré de surprises ! Une valeur sûre.



Konami est en parfaite symbiose avec la saison de NBA. C'est le début des play-off et l'éditeur lâche dans les bacs l'édition 99 de NBA Pro. Quelle coordination ! Problème : EA Sports assure le spectacle depuis le mois de novembre. Y a pas à dire, la vie est vraiment trop injuste..



EDITEUR KONAMI  
DISPONIBLE EN JUIN



# NBA PRO 99



## FICHE TECHNIQUE

MU DE BASKET AMERCAIN  
KONAMI  
KONAMI  
1 A 4  
4  
SAUVEGARDES  
ON BLOC  
STEEG  
WATCH OUT  
BABY

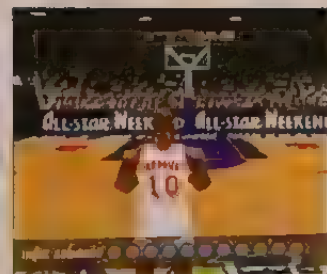
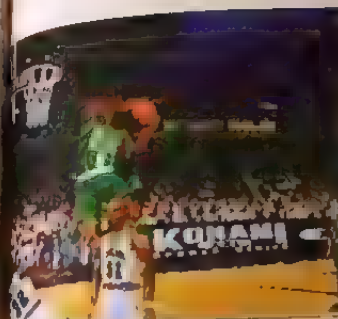
Nous vous le disions le mois dernier, le basket américain n'est plus vraiment ce qu'il était. La saison régulière a été écourtée de trois mois et trente jours (soyons précis) pour cause de lock-out (les joueurs ont passé une bonne partie de l'hiver à faire la grève pour contester le plafonnement de leur misérable salaire !). Mr Jordan a pris sa retraite, les Chicago Bulls ne participent pas à ces 53e play-off (34 défaites pour 12 victoires, ça fait mal !), ni les Sonics d'ailleurs, les LA Clippers (avant derniers de la conférence Ouest) ont mis 30 points aux Utah Jazz (3e de la conférence Ouest), les San Antonio Spurs enfin partent favoris après un début de saison catastrophique.



phique (6 victoires pour les 14 premières rencontres). Pour résumer, c'est un peu le chaos dans les rangs de la NBA. Voilà pour votre culture personnelle. Ça ne mange pas de pain, c'est éducatif et surtout ces petites infos vous permettront de briller avec classe et panache dans les salons mondains de France et de Navarre.

### UN FAUTEUIL POUR DEUX

Cette année, à défaut de paris, le titre de meilleur jeu de basket américain va donc se jouer entre le mastodonte EA Sports et Konami. Deux concurrents sur le marché de la simulation



Le dunk contest, idéal pour tester votre mémoire visuelle et vos capacités psychomotrices.

du basket, du jamais vu. Même Sony n'est plus de la partie. C'est à se demander si le fameux lock-out n'ont pas eu une influence directe sur la façon des éditeurs. Autre constat qui tend à confirmer ce manque d'intérêt pour le basket : Konami ne s'est pas franchement cassé la tête. Avec cette édition 99, l'éditeur joue sans complexe la carte de la réactualisation. Les joueurs pourraient effectivement se compter les doigts de la main d'un mec qui se sert d'une tronçonneuse pour se couper les ongles ! C'était aussi le cas de NBA Live 99, et vrai, mais d'un point de vue esthétique, le d'EA Sports était parvenu à se démarquer. C'est d'ailleurs de la précédente édition LA, on rouvre quand même comme une désagréable pression de déjà vu.

### UN SOUPÇON DE NOUVEAUTÉ

Plutôt que de revoir le moteur de jeu en profondeur, les développeurs ont préféré enrichir le gameplay de trois petites nouveautés. La première est le Dunk Contest. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un concours de dunk : en gros, on court comme un fou vers le panier pour effectuer un smash monstrueux sur l'anneau. Plutôt sympa comme idée et surtout totalement inédite. En termes de jeu-



bilité, ce mode de jeu est assez particulier. En effet, vous ne contrôlez pas votre joueur de la même façon que dans un match. La première étape consiste à choisir le degré de difficulté d'exécution du dunk. Il en existe cinq au total. Ensuite, une combinaison de touches (ex : carré, rond, rond, croix, carré) s'affiche en bas de l'écran pendant un laps de temps. Bien sûr, plus le degré de difficulté est élevé et plus cette combinaison sera complexe (ça peut aller jusqu'à 11 touches !). Au coup de sifflet de l'arbitre, l'affichage disparaît et vous disposez grosso modo d'une demi-seconde pour reproduire la commande en pianotant frénétiquement sur le pad. Si vos doigts et votre mémoire n'ont pas cafouillé, le joueur exécute automatiquement un dunk de tueur. Sympa, mais un peu limité. La deuxième nouveauté concerne le système de défense. Dorénavant, il suffit de presser la touche triangle pour que votre défenseur marque à la culotte l'attaquant. Plus besoin d'utiliser le pad directionnel. Une assistance qui permet de moins paniquer en défense. Pour clore ce chapitre innovation, les contacts entre joueurs sont gérés de façon réaliste : si un défenseur vous bloque pendant votre course, vous perdrez vos appuis. Ce système permet d'éviter le bourrage et j'utilise un joueur et je vais dunker à et de privilégier un jeu de passe construit. Bien vu.

### EA SPORTS WINS

Bien qu'innatacquable sur son contenu (on retrouve tous les modes de jeu habituels), sur l'aspect tactique du gameplay (impossible de gagner sans soigner la circulation du ballon), sa jouabilité et l'intelligence artificielle des adversaires, le titre de Konami souffre néanmoins d'un manque flagrant de speed, de nervosité assez peu représentatif des matchs de NBA. Une impression renforcée par une ambiance sonore carrément mollassonne et un habillage austère à souhait (toujours pas de pom-pom girls à la mi-temps). En clair, côté spectacle, ce n'est pas encore tout à fait ça. Une faiblesse que les fans de basket ricain risquent de ne pas laisser passer.

## BLASÉ ?



Un jeu de basket américain, ça se joue généralement de simulation de sport. Mais pour ceux qui n'aiment pas le feeling de NBA Live 99 d'EA Sports, il faut attendre à la fin de la saison régulière, le début des play-offs pour les neophytes et pour ceux qui permettent d'assimiler toutes les nouveautés.



## UN MANQUE DE PATATE DÉMOTIVANT



On ne peut pas tout avoir, mais on peut tout perdre.

Pour ceux qui n'aiment pas le feeling de NBA Live 99 d'EA Sports.

6 NBA Pro 99 n'est pas une mauvaise simulation, mais son manque de patate gâche l'aspect technique du gameplay. Il est aussi trop proche, en termes de réalisme, du précédent volet. Une belle démonstration de réactualisation sportive.

### NBA PRO 99 - 349 F

6 Identique au précédent volet. On reste néanmoins un cran en dessous de NBA Live 99.

### MUSIQUE ET SON

4 Le point noir du jeu. Les spectateurs et le commentateur font la sieste.

### DURÉE DE VIE

7 Des modes très complets, une bonne difficulté et un gameplay assez technique.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE NBA LIVE 99, AUSSI BIEN QUE NBA PRO 98 !



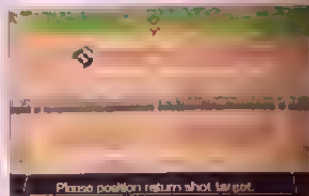
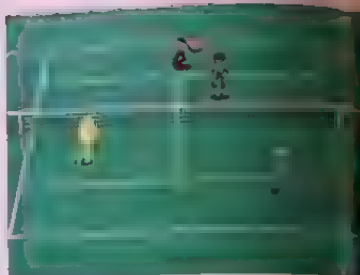
Après un Ridge Racer 4 particulièrement décevant, Namco ne faiblit pas un seul instant et revient à la charge avec cette fois un petit jeu de tennis surprenant de fun, de convivialité et de technicité. Comme le dit si bien ma tante Fifine, la simplicité parfois, ça a du bon. Démonstration.



Les jeux de tennis n'étant pas aussi populaires qu'on aurait pu l'imaginer, Namco a décidé pour ce deuxième volet de Smash Court Tennis (le premier était sorti au mois de novembre 96 !) de « s'offrir » l'image d'une tennis-woman. Le géant nippon semble avoir compris un truc. En Europe, voyez-vous, quand on colle la tronche d'un sportif sur la boîte d'un jeu, les choses vont tout de suite beaucoup mieux. Ça se vend, quoi. Et puis il y a la concurrence du jeu des Smart Dogs, Yannick Noah All Star Tennis '99, qui demeure à l'heure actuelle une référence sur PlayStation. Mieux vaut par conséquent avoir des arguments de choc si l'on souhaite atteindre ses objectifs.

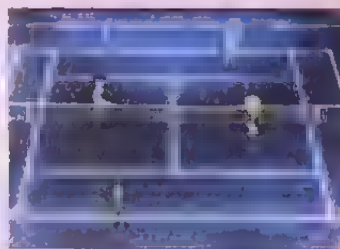
#### UN SOURIRE COMMERCIAL

C'est donc au tour d'Anna Kournikova de jouer les « hôtesse d'accueil » (on évitera par politesse

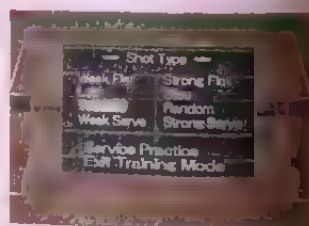


# ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

EDITEUR : NAMCO  
DISPONIBLE EN JUIN

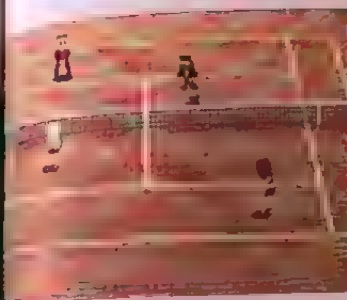


le terme poutche). Il faut reconnaître que sur ce coup-là, Namco a plutôt bien assuré. Dans le genre appau à chahals, on ne pouvait décidément pas trouver mieux sur la scène du tennis féminin international ! A mon humble avis ceux qui ont proposé Arancia Sanchez comme ambassadrice ont dû être licenciés dans la minute ! Sans avoir la prétention de jouer les experts en marketing, ce ne sont pas les résultats d'Anna qui ont motivé ce choix. Mademoiselle Kournikova est toujours 20<sup>e</sup> au classement mondial de l'ATP et elle n'est pas encore parvenue à remporter un tournoi majeur. Bref elle a un peu de mal à s'imposer. Non, en fait, elle est bonne, mais autrement ! Ses cheveux sont blonds comme du maïs Géant Vert, elle est russe, âgée de 19 ans, les yeux revolvers, ses formes sont harmonieuses (1m73 pour 55 kg) minnh, je continue ?

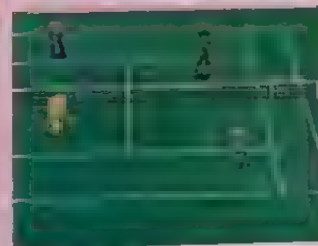


#### DES APPARENCES TROMPEUSES

Comme son prédécesseur, Anna Kournikova's Smash Court Tennis (qu'on rebaptisera par passe AKSCT) cache plutôt bien son jeu. Comme ça de prime abord, c'est vrai, ce titre ne paye pas de mine. Vos tennismen ressemblent à des nains de jardin hydrocéphales (on vous défie de reconnaître la belle Anna), les mouvements et les at-



trides bien que corrects ne sont pas non plus particulièrement soupçonneux de réalisme et l'envie des amateurs de jeux de tennis « sérieux » allongées à ces niaiseries nipponnes. Bref, en termes de réalisation, le titre de Namco à un petit mètre de retard et supporte assez mal la comparaison avec Tennis Arena ou Yannick Noah All Star Tennis '99. Mais bon c'est un style qui est voulu... même si ce n'est pas particulièrement vendeur sur notre bon vieux continent. Cependant, les joueurs ne doivent pas s'arrêter à ces simples considérations esthétiques. En ce qui concerne le gameplay, AKSCT joue indiscutablement dans la cour des grands. Il n'a d'ailleurs pas grand-chose à envier aux productions des Smart Dogs. Ici, pas de victoire sans maîtrise. Le jeu est très technique et c'est ce qui fait sa force. Difficile en effet lors des toutes premières parties de ne pas se prendre une raclée contre l'ordinateur ou contre un joueur expérimenté. Il faut vraiment apprendre à placer sa balle, à gérer ses pla-



cements et à bien anticiper, le timing étant nettement plus rigoureux que dans le précédent opus. Plutôt pas mal pour un petit jeu d'arcade, non ! D'autant qu'il y a largement de quoi s'amuser

#### LA TOTALE

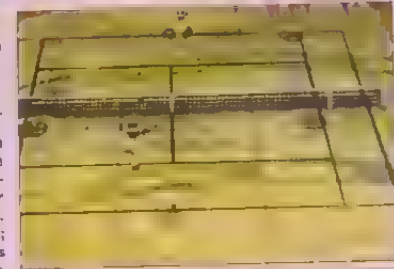
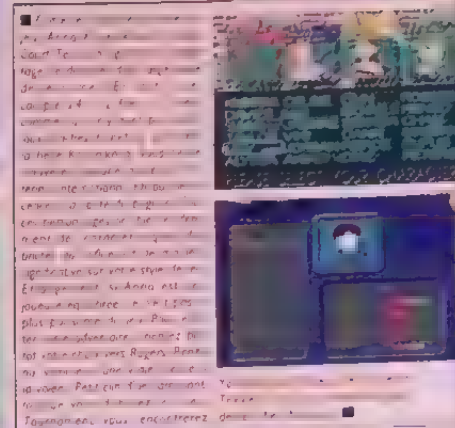
AKSCT propose en effet une large panoplie de modes de jeu. Pour permettre aux néophytes de se familiariser avec les subtilités du jeu, les développeurs ont d'abord eu la bonne idée d'intégrer un mode entraînement extrêmement bien conçu. Ce dernier comprend deux types d'épreuves : l'une est consacrée à la maîtrise des lifts, lobs, amortis, volées, coups droits et des placements, l'autre aux réflexes (vous jouez contre un mur de brique, pas évident !). Deux tournois sont également disponibles : le Street Tournament qui se déroule dans des endroits furtifs (centres commerciaux, temples, etc.) et le Grand Chlem. Là, les rencontres auront lieu sur des surfaces classiques (terre battue, pelouse, bitume). A l'instar de Yannick Noah All Star Tennis, le mode smash blast donne la possibilité à deux joueurs de se balancer des balles explosives à la figure. Anecdote. Enfin, vous pourrez jouer en double en compagnie de 3 humains ou, si vous êtes autiste, de 3 joueurs gérés par le CPU. Petite déception, le mode aventure défilant présent dans la version japonaise est tout simplement passé à la trappe. J'en connais qui ont eu la flemme de faire les traductions ! Dernier grief : il est impossible d'interrompre une partie sans faire reset. Franchement c'est lourd. Pour le reste, nous sommes en présence de l'un des meilleurs jeux de tennis toutes machines confondues. Comme quoi, il ne faut pas se fier aux apparences...

#### ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS - 349 F

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <b>6</b> Des graphismes rigolos dans le pur style nippon.                                       | <b>7</b> Des bruitages réalistes qui contrastent avec la niaiserie des graphismes !      | <b>8</b> Une bonne difficulté en solo et un jeu vraiment amusant.        |
| <b>5</b> Le mode training est vraiment bien conçu et les courts sont franchement déconcertants. | <b>8</b> Les commandes sont intuitives. Le timing nécessite toutefois de l'entraînement. | <b>5</b> Rien de transcendant. Bonne fluidité et absence totale de bugs. |

LE COMPARATIF : MOINS BIEN RÉALISÉ QUE YANNICK NOAH AST'99 MAIS TOUT AUSSI INTÉRESSANT À JOUER

## J'AI PAS FINI



## LA BELLE ET TROP DISCRETE ANNA KOURNIKOVA EN GUEST STAR



POUR QUEL JOUEUR ?  
Pour ceux qui ont trouvé Yannick Noah All Star Tennis '99 trop sérieux.

**7** Une bonne difficulté en solo et un jeu vraiment amusant. Une bonne fluidité et absence totale de bugs.



Jusqu'à présent aucun éditeur n'avait souhaité défier Resident Evil sur son terrain. Ce pari audacieux, Sunsoft l'a relevé avec Hard Edge. Un titre que les fans d'action/aventure ne risquent pas de s'arracher.



Malgré les prévisions apocalyptiques de Nostradamus, la Terre avait franchi sans encombre le cap du troisième millénaire. Pourtant, suivant la tendance amorcée dès le milieu du vingtième siècle, la violence n'avait cessé de croître. Désormais, l'industrie de l'armement dominait l'économie planétaire. Nous étions en 2046. Comme d'habitude, les forces de police revenaient exténuées de leurs patrouilles nocturnes... sans se douter qu'un drame se nouait au sein de la gigantesque tour Togusa. Cet imposant édifice renfermait le siège de la société Machinery Gear Corporation, une entreprise spécialisée dans la recherche aérospatiale, en tout cas, voilà ce que ses employés s'efforçaient de faire croire. Bien évidemment, la vérité était tout autre. La course à l'armement constituait en fait l'unique objectif de la société, ce qui entraînaient certains groupes paramilitaires. Ce matin-là, les brigades d'intervention spéciales avaient capté un S.O.S. en provenance de la tour. La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre : des terroristes avaient investi les lieux et pris en otage les scientifiques qui s'y trouvaient. Immédiatement des troupes de choc furent dépêchées sur place et l'assaut pu être lancé. Quelques heures plus tard, tout contact avec les forces

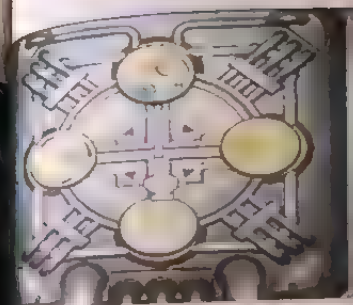
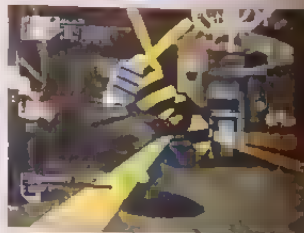
# HARD EDGE

EDITEUR : SUNSOFT  
DISPONIBLE EN JUIN

d'intervention étant perdu. La tour semblait avoir été le théâtre d'un effroyable massacre. Pourtant, une lueur d'espoir brillait encore car deux membres de l'équipe avaient finalement survécu.

## SUR LES TRACES DU MAÎTRE

Dès les premières images d'Hard Edge, il paraît évident que les développeurs se sont amplement inspirés de Resident Evil. Voici donc un nouveau jeu d'action/aventure et sa célèbre alternance entre énigmes et carnages en règle. On retrouve aussi une représentation graphique constituée de décors fixes et pré-calculés sur lesquels se déplacent des personnages tout de 3D revêtus. Avouons-le franchement, la réalisation globale s'en tire plutôt bien et l'absence de bugs d'affichage notoire permet d'entrer dans le jeu avec un bon a priori. Autre agréable surprise, l'équipe de Sunsoft n'a pas commis la lourde erreur de bêtement plagier le chef-d'œuvre de Capcom. Ainsi au fil de l'aventure, on prend conscience des différences, la première d'entre elles étant qu'Hard Edge s'adresse à un public plus jeune que celui visé par Resident Evil. Un public préférant les coups spectaculaires et l'univers manga, à l'horreur brute et aux passages gorgés. Ici l'atmosphère s'approche

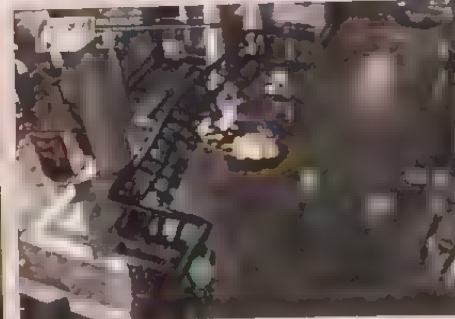


donc de celle d'un dessin animé. Les héros possèdent un look très nippon avec les habituels clichés du genre : gros yeux globuleux, coupes de cheveux déliantes ou bien encore super tatouages sur le visage, histoire de se la jouer mec vraiment op cool. On se situe bien loin de la tenue stricte de Chris Redfield. L'ambiance générale est bâtie sur ce même principe. Ainsi vous n'apercevrez jamais d'environnements ni de spectacles particulièrement effrayants. Autant vous prévenir, ce n'est pas avec Hard Edge que vous ferez vieillir votre cœur. Les surprises et autres sursauts, euh, comment dire... il n'y en a presque pas ! Un peu dommage tout de même, mais bon, ce n'est risiblement pas le but que vous levez-vous.

## LE SOUFFLÉ SE DEGONFLE

Pourtant derrière ses allures de petit jeu sympathique, au fil de l'aventure, on se rend compte qu'Hard Edge se trouve parasité par d'innombrables défauts. Ainsi, comment ne pas pester lorsque vous rencontrez des ennemis aussi amorphes que des limaces se prêtant au soleil et aux apparences parfois assez grotesques (merci le robot policier obèse et bleuté). Tant

que vous ne pénétrerez pas dans leur champ de vision, vous aurez beau faire ce que vous voudrez, ils n'attaqueront pas. Ensuite, les combats se déroulent soit en utilisant vos armes de manière conventionnelle, soit en exécutant des coups spéciaux. Oui, vous ne rêvez pas, Hard Edge prend des tournures de jeu d'arcade ! Ainsi, grâce à de simples manipulations, vous effectuerez de terribles uppercuts ou bien de vengeurs coups de pieds retournés. Malheureusement, cette bonne idée perd vite de son charme tant les combats se révèlent laborieux car répétitifs et peu précis. La difficulté majeure provient en fait des problèmes de jouabilité. En effet, les héros réagissent de manière trop soudaine, virant sur eux-mêmes à la moindre touchette sur le pad. Le tout manque cruellement de dosage et vu que les angles de caméra n'offrent pas toujours la vision idéale, on se retrouve parfois bêtement piégé. Rageant, surtout que cela ralentit considérablement le rythme de jeu qui déjà ne s'illustrait pas par un dynamisme foudroyant. Finalement et même en faisant l'impasse sur la bande son complètement inappropriée qui vous foudroie sur place les derniers restes d'ambiance, eh bien Hard Edge se révèle assez décevant. Un petit jeu facile d'accès mais qui pêche par un sérieux manque d'ambiance, de rythme et de personnalité. Un titre dont on fait trop vite le tour, en somme.



## L'ALLURE D'UN RESIDENT EVIL, LE GOUT D'UN IDEAL VO

POUR QUEL PUBLIC ? Les plus jeunes qui veulent se familiariser avec le genre action/aventure.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

HARD EDGE - 349 F

- 7 Des graphismes assez fins et une architecture des lieux bien conçue. Une bonne surprise.
- 4 Bruitages et voix acceptables. Les musiques de supermarché adoucissent l'atmosphère.
- 6 Les habitués ne rencontreront aucune difficulté majeure. On fait rapidement le tour.
- 5 Un Resident Evil-like avec des persos mangas. Possibilité d'incarner 4 héros.
- 5 Problèmes de vision rencontrés lors des lirs et des mouvements s'exécutant sans souplesse.
- 7 Décors soignés et assez détaillés. Des personnages modélisés de manière inégale.

LE COMPARATIF : BIEN MOINS BON QUE LA SÉRIE DES RESIDENT EVIL



jeux depuis longtemps ?

Je des bécanes toute ma vie. J'ai commencé avec Iron d'Acorn. Puis j'ai eu un Vic 20 de modore, puis un C64, mon jeu préféré était kstant 2... J'ai eu un ZX Spectrum, pendant quel temps, j'aimais bien les jeux sur Spectrum mais les couleurs n'étaient pas terribles. Puis j'ai eu un Amstrad CPC 6128, avec le lecteur de disquettes pouces, j'adorais Labyrinth, Licence to Kill et Arabian où on combat les titres de ses adversaires. Arabian a occupé de nombreuses heures de ma vie. Je jouais à Poperboy aussi. Puis j'ai eu un Atari ST puis un Amiga, pour la musique. D'ailleurs, aujourd'hui, j'utilise toujours mon Atari en Studio et sur un PC.

Les mis à la musique avec l'Atari ST ou tu jouais déjà avant ?

Non, je jouais de la musique depuis l'âge de cinq ans. Mes parents sont pianistes professionnels. Ils jouent du classique, me faisaient écouter de la musique classique et m'empêchaient d'écouter de la musique pop ou électronique. Vers 10 à 11 ans, je m'amusais à programmer de la musique avec mon ordinateur, en langage Basic. Puis, sur Commodore 64, sont apparus des programmes de musique assez développés, les trackers. Même l'Atari ST ne peut pas la comparaison face au son du C64.

Tu te sers des musiques et des bruitages... je peux jouer simplement ?

Très rarement. Mais j'écoute beaucoup de musiques et de bruitages de jeux vidéo. Ce qui est amusant, c'est qu'avant, les bécanes étaient très lentes. On n'avait alors pas beaucoup de choix au niveau son et il fallait vraiment sortir des compositions originales à cause de ces limitations. Aujourd'hui, avec la PlayStation, on peut enregistrer la musique sur CD. Du coup, les musiques sont mieux intéressantes, moins typiques du monde du jeu vidéo classiques. Je préfère les bruitages et les musiques des vieux jeux Nintendo.

Quand vas-tu composer des musiques de jeux ?

Je n'ai jamais eu de musique sur ordinateur publiée mais pendant de nombreuses années j'ai fait partie d'un groupe de démos sur Atari ST. Nous étions quatre : un pour le graphisme, deux programmeurs et je faisais la musique. Je programmais aussi. On utilisait TILC. Mon nom de code à l'époque était Iron. J'utilisais TV Tracker sur Atari ST, sur Neo Master... C'est la première fois que je reporte de

cette époque, c'est marquant  
Si je n'avais pas fait de musique, je crois que je serais devenu programmeur. Les ordinateurs, les machines et les jeux, c'est tout ce que m'intéressait en dehors de la musique. Jusqu'à l'époque de l'Atari ST et de l'Amiga, je suivais totalement l'actualité. J'étais équipé des dernières machines, des derniers logiciels. Puis, quand le PC a tout explosé, je n'ai plus suivi, je n'ai pas eu le courage. Changer de carte sans arrêt, ajouter des extensions tous les six mois. Du coup, j'ai changé de route et je me suis concentré sur la programmation.

C'est parce qu'il faut tout le temps maintenir et qu'on s'ennuie. C'est pour ça. A force, depuis les années 80, la concurrence est devenue terrible en Angleterre. Quand on se met à la musique, du coup on se sent obligé de vraiment bosser à fond. Du alors le gouvernement met une drogue spéciale dans l'eau.

Je voulais raconter une histoire avec mon narr. Mes parents sont anglais, mais je suis né à Paris, même si j'ai passé toute ma vie en Angleterre. J'ai donc trouvé ce nom et cette faute d'orthographe volontaire, pour avoir un narr plus intéressant.

Je suis un très gros fan de la musique pop des années 80. J'ai écrit une chanson et je me suis dit que personne ne pourrait la chanter mieux que Phil Kershaw. Je voulais travailler avec lui. Tous les invités des gens avec qui je voulais vraiment bosser, des héros pour moi.

Je pense que je suis vraiment nostalgique, en effet j'aime la musique de cette époque. Mais il était très important pour moi de faire un album qui sonne différemment, nouveau. Même si les influences sont évidentes et qu'on a l'impression de déjà connaître les chansons. On se sent à l'aise avec, c'est le but.

« Quand je j'oublie tout le reste, je me vide la tête pendant dix heures. »





# Charles Cecil

## LA RÉVOLUTION EN MARCHÉ

Sans le savoir, nous sommes tous passés des heures de notre jeunesse en sa compagnie. Charles Cecil, un conteur d'histoires peu ordinaire, des histoires qui portent les noms de Chevaliers de Baphomet ou Boucliers de Quetzalcoatl. Alors tout ce que nous avons vécu ensemble, il pouvait se laisser aller à quelques confidences. Portrait d'un «extraordinary man» du jeu vidéo.

### PRÉSENTATION

York, charmante petite bourgade touristique perdue au milieu de nulle part dans la campagne anglaise. Entre ses monuments en ruine chargés d'histoire et ses bâtisses typiquement british, au détour d'une petite rue pavée, se cache Revolution Software, un discret studio de développement, peu connu du grand public. Comme les bulldozers stakhanovistes japonais ou les usines à produire américaines, cette société a développé en neuf ans d'existence que quatre jeux. C'est peu, mais cette apparente modestie illustre à merveille la philosophie et l'état d'esprit de la boîte : rester une entreprise indépendante et développer en petites quantités des jeux de qualité, conçus pour les joueurs, pour des joueurs. Cette façon «travailler quasi artisanale» (dans le bon sens du terme !) est due à la volonté du boss de Revolution, Charles Cecil, un homme charismatique, avec qui la moindre discussion se termine invariablement en un débat passionnant. Car l'homme est exigeant et lorsqu'un sujet le fait réagir, il ne peut plus de dissenter. Il possède un point de vue tranché autant que sensé sur tous les sujets liés, de près ou de loin, aux jeux vidéo. Vous livre sans détour sa vision du marché, sa passion pour les jeux vidéo. Son mot d'ordre : ne jamais décevoir le joueur qui aura été son jeu au prix fort. Une attitude, qui est le respect !

### UN PARCOURS SANS FAUTE

Le mariage d'amour entre Charles Cecil et les jeux vidéo débute en 1981. Alors plongé dans ses études universitaires, il souhaite devenir ingénieur, mais se rend bien vite compte que ce job ne lui convient pas. L'aspect trop «administratif» et le manque de créativité lui pèsent. Rapidement, il se tourne donc vers les jeux vidéo, un secteur d'activité qu'il affectionne tout particulièrement. Un ami, fondateur d'Artic Computing, lui propose «d'écrire» un jeu d'aventure en mode texte tournant sur ordinateur ZX 81 (à l'époque, les graphismes n'existaient pas, et tout se déroulait à l'écran par le biais de textes !). Charles s'acquitte avec brio de cette tâche, et sa première création connaît un gros succès commercial. Dès lors, le virus du jeu vidéo ne le quittera plus.

Ainsi, après cette première expérience heureuse, il met un terme à ses études et rejoint définitivement les rangs d'Artic Computing où il participe à la création de nombreux produits, comme Espionage Island, Ship of Doom ou Inca Curse. Puis, au milieu des années 80, lorsque les gros éditeurs américains (Electronic Arts, Ocean et US Gold en tête) commencent à s'intéresser au marché européen, et que l'industrie du jeu subit une profonde mutation, il monte sa propre boîte, Paragon Programming. Pendant deux ans, il se charge de conversions de titres, pour le compte d'US Gold (éditeur racheté depuis par Eidos), puis est employé par ces derniers en tant que Directeur de Développement. Enfin, en 1990, il décide de gagner définitivement

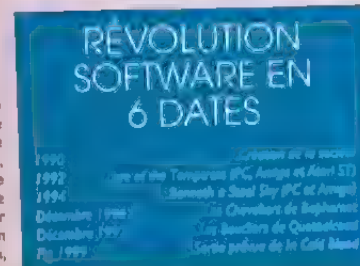
« Les considérations technologiques ne seront jamais un obstacle à la créativité humaine. »



Les Boucliers de Quetzalcoatl



Les Chevaliers de Baphomet



RÉVOLUTION SOFTWARE EN 6 DATES

1990 Lure of the Temptress (PC, Amiga et Atari ST)  
1992 Beneath a Steel Sky (PC et Amiga)  
1994 Les Chevaliers de Baphomet  
1995 Les Boucliers de Quetzalcoatl  
Fin 1999 Les Chevaliers de Baphomet

son indépendance en fondant Revolution Software, avec trois associés : Tony Warriner, David Sylvas et Norrin Carnody.

Fort de sa longue expérience en matière de jeux d'aventure, et d'homme qui avoue être un grand fan du genre, Charles Cecil dirige l'activité de sa société dans ce domaine. Ainsi, la petite équipe de Revolution compte vingt-neuf personnes seulement, dont certaines sont là depuis la création de la société !, sortent de la Temptress en 1992, sur PC, Amiga et Atari ST. Un titre novateur qui immerge complètement le joueur dans l'aventure grâce à un système nommé «Virtual Theater». Vient ensuite Beneath a Steel Sky (1994 PC et Amiga), qui améliore le système de jeu initié dans Lure of the Temptress. Enfin, Revolution se tourne en 1996 vers la PlayStation en développant Les Chevaliers de Baphomet (Broken Word en V.O.), puis fin 97, Les Boucliers de Quetzalcoatl (Broken Sword 2), deux jeux d'aventure très réussis.

Répondant systématiquement aux attentes du public, toutes les productions susnommées rencontrent un accueil enthousiaste dans la presse et chez les joueurs, et deviennent invariablement des best-sellers ! La raison de ces succès est simple : dans l'esprit de Charles Cecil, un jeu – et à plus forte raison d'aventure – se doit de proposer au joueur une expérience unique, dans laquelle il pourra s'immerger complètement. Pour en arriver à un tel résultat, plusieurs ingrédients doivent impérativement être réunis : un scénario intéressant, une musique, des graphismes et des bruitages de qualité, un gameplay parfait et une intelligence artificielle réaliste. Une recette infallible, qu'il a su adapter à tous ses développements, passés comme futurs.

### UN Avenir serein

Depuis la sortie des Boucliers de Quetzalcoatl, il y a maintenant un an et demi. Charles Cecil s'est concentré sur deux objectifs prioritaires. Le premier : retrouver une totale indépendance en sortant du giron de Virgin Interactive. Pour ce faire, il a racheté les 25 % des parts de Revolution, acquise par l'éditeur quelques années auparavant. Deuxième objectif, mettre en chantier un nouveau projet. In Cold Blood, littéralement De Sang Froid, un titre mélangeant aventure et action dans une ambiance très forte, qui devrait être disponible à la rentrée prochaine sur PlayStation. Pour l'heure, peu d'informations ont filtré sur ce titre, mais on peut dès à présent affirmer une chose. Vue la passion de Charles Cecil pour les jeux vidéo, et au regard des nombreuses qualités de toutes les productions passées signées Revolution Software, nul doute que cet énigmatique In Cold Blood regorgera de trouvailles et d'innovations à même de contenter tous les fans d'aventures virtuelles.



# L'INTERVIEW

Un jeu vidéo n'est pas une œuvre d'art, c'est un produit de consommation. Si on veut que ça vende, ça doit être agréable.

**Charles Cecil** Si vous ne développez que des jeux à succès, alors vous gagnez beaucoup d'argent ! C'est pourquoi nous nous sommes toujours attachés à produire des titres forts qui ont tous connu un gros succès commercial. Les profits engrangés sur tous nos jeux, nous ont permis de toujours conserver une bonne santé financière. En fait, je trouve ça triste et ennuyeux de ne développer des jeux que dans un seul but : faire un maximum d'argent ! Pour nous, l'objectif premier est de faire de bons jeux. Et des bons jeux décollent le profit.

**Sur fait un peu bon narrateur** Non, c'est une véritable philosophie. Si nous ne voulons développer que des bons jeux, c'est par respect pour le joueur. En effet, un jeu coûte de plus en plus cher à développer, et son prix de vente est élevé. Si nous satisfaisons les joueurs avec des productions de qualité, notre public nous reste fidèle. D'autre part, comme nous sommes une petite compagnie, nous restons très proches de nos acheteurs. En communiquant avec nous, ils peuvent nous exposer clairement leurs aspirations, leurs souhaits et leurs critiques. Ils sont heureux de nous parler et nous sommes heureux de les écouter et de leur répondre !

**Le contact avec notre public est très important** peut évoluer dans le bon sens. Car si vous ne communiquez pas avec ceux qui achètent vos jeux et leur offrent pas un support technique de qualité, cela signifie que vous ne les respectez pas !

**Les valeurs de Baphomet** La petite partie de notre équipe s'est occupée de la conversion du jeu sur PC. Le reste de l'équipe a continué à travailler sur In Cold Blood et sur un autre projet dont le développement est encore très précoce. Comme je vous le disais auparavant, nous ne pouvons absolument connaître un gros succès commercial. C'est pourquoi nous sommes concentrés sur la conception de In Cold Blood. Le jeu des Broken Sword 2 est en partie pour rendre la France.

**En fait, c'était juste une excuse pour venir en France** Les Anglais trouvent que Paris est une ville romantique et romantique. De plus, les légendes qui entourent l'ordre des Templiers étaient une base idéale pour un jeu d'aventure, car elles nous ont permis de raconter la conspiration ultime, les rituels, les rites, le culte d'honneur.

**Il y a tant de progrès ! Et Broken Sword 2 est le plus important** Car nous avons reçu beaucoup de suggestions de la part des joueurs, qui nous ont encouragés à développer un Broken Sword 2. Nous sommes très fiers par cet engouement, et nous nous sentons obligés d'offrir au public la



Lore of the Temptress, un jeu de production de Revolution sort en 1992



Beneath a Steel Sky, un jeu d'aventure qui a reçu de très bonnes critiques.



suite qu'il espère. La seule chose, c'est que nous ne voulons absolument pas le décevoir. Broken Sword 3 sera très différent de ses prédécesseurs, mais nous allons cependant tout faire pour combler les fans des deux premiers épisodes, tout en utilisant de nouvelles technologies.

**Comme celles de la PlayStation 2 ?**

Très probablement... D'une part Sony nous a promis que nous serions l'un des tout premiers développeurs européens à recevoir un kit de développement PlayStation 2, et d'autre part nous avons commencé à discuter avec eux d'un Broken Sword 3. Cependant, pour l'instant, nous n'avons pas une idée précise de ce que sera le jeu. Nous attaquerons le projet lorsque nous saurons exactement ce que nous voulons !

**Que vous inspire le succès de la PlayStation ?**

Non seulement Sony a développé une console techniquement très aboutie, mais il a également parfaitement abordé le marché et le public. La PlayStation est devenue un objet de mode, grâce à un marketing et une communication parfaits.

**D'autre part, Sony a su attirer les faveurs et la loyauté des développeurs en allant à leur rencontre en sachant pertinemment qu'une console se vend grâce à ses jeux et non le contraire !**

**La situation de quasi-monopole de Sony n'est-elle pas dangereuse ?**

Un monopole pourrait devenir dangereux si Sony devenait un peu trop « gourmand » ou suffisant. Mais s'il continue à travailler comme il le fait actuellement, un tel monopole ne posera pas de problèmes. Et pourrait même se révéler positif ! Car il y a dix ans, si vous vouliez exploiter à 100 % le potentiel d'un jeu, vous deviez le développer sur au moins six machines ! Or, si Sony possédait un monopole absolu sur le marché des consoles, vous n'auriez plus qu'à sortir deux versions : une sur PC et l'autre sur PlayStation 2 !

**Qu'en portera la technologie PlayStation 2 ?**

Sony a donné au cœur de la PlayStation 2 un nom grandiloquent : l'Emotion Engine. Mais ce terme résume assez bien ce vers quoi les jeux d'aventure vont tendre : raconter une histoire et provoquer chez le joueur des émotions toujours plus intenses ! Les émotions humaines sont très nombreuses, la peur, la joie, la tristesse, la passion... Et pour l'instant, les jeux vidéo ne parviennent à en reproduire fidèlement qu'une seule : la peur. Les développeurs ont compris comment la faire passer dans leurs productions. L'exemple de Resident Evil en est la parfaite illustration. Pour le reste, c'est beaucoup plus compliqué. Nous n'avons pas encore trouvé le moyen de faire pleurer ou de faire rire le joueur. Et c'est ce que nous devons tenter de découvrir avec les nouvelles technologies.

**Sans attendre nécessairement un photo-réalisme parfait, les jeux vidéo tendront de plus en plus vers le jeu interactif, proposant une atmosphère intense et dans lequel le joueur sera l'acteur principal ! L'univers des jeux de demain ne sera pas follement ultra-réaliste, mais devra être crédible.**

**La technologie n'est pas tout, je pense que nous avons encore beaucoup de voies à explorer avant de parvenir à exploiter à 100 % les possibilités de la PlayStation ! Les considérations technologiques ne seront jamais un obstacle à la créativité humaine.**



Souris à quelqu'un que tu ne connais pas.

Lee



# L'INFO A LA VITESSE SUPERLEURE



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



# Versions Longues

## Le mois de juin, c'est cool.

Le mois de juin, c'est cool, ça nous rappelle que c'est bientôt les vacances... et aussi le commencement des périodes d'examen. Et puis de toute façon, ce n'est pas parce que l'heure est aux révisions qu'il faut forcément ranger sa console dans l'armoire. Fermez à double tour, bien au contraire, rien ne vaut une bonne petite partie de jeu vidéo pour décompresser et aborder la vie d'un pied plus léger ! C'était la promesse du mois.

### Rollcage

#### Circuit inversé et niveau difficile

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des passwords : EADNCHAH, BDGENADM ou EAFNLEAM



Les codes doivent être entrés sur cet écran !

#### Options variées

Pour obtenir les circuits en expert, les voitures bonus, le mode miroir et tous les modes en death match, entrez l'un des codes suivants dans le menu des passwords : HMPNEED ou OGGBEDJE



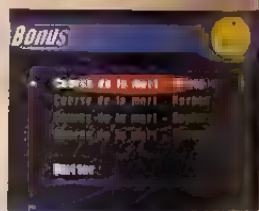
#### Harpoon death match

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : HAFIJEAF



#### Toutes les ligues et le neoto death match

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : KKKJIB



### WCW/NWO Thunder

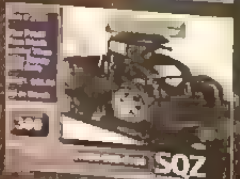
Grosses têtes, pieds, mains et armes

(à l'intérieur des options, faites R2 deux fois, R1, Select)



#### Voir les démos

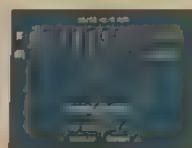
Dans le menu des options, faites R1/R2/R1/L1/L1/L1/L1. Select. Pour changer de séquence, faites + +. Pour revenir dans une séquence plus bas, faites + +. Sinon, pour annuler les démos, faites Start deux fois.



## Grand Theft Auto : London 1969

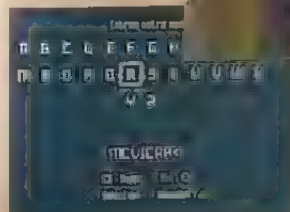
### Cheat mode Options à la pelle

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : HAROLDHAND  
Cette astuce vous permettra d'obtenir toutes les armes, les niveaux, les cartes et les armures, ainsi que 99 vies et un bonus qui multiplie vos points par cinq ! De plus, les policiers seront absents et vous bénéficierez de 9999990 points supplémentaires !



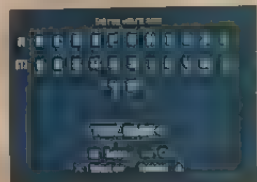
#### 99 vies

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : MCVICAR



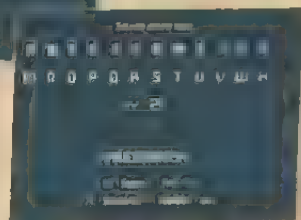
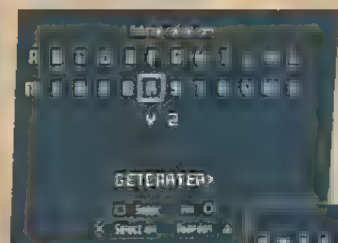
### La carte, toutes les armes et l'armure

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : TOOLEDUP



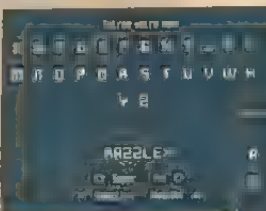
### La carte, toutes les armes, les niveaux ainsi que 99 vies

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : GETCARTER



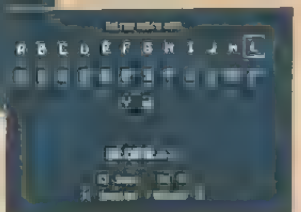
### La carte, toutes les armes, l'armure et le bonus X5

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : FREEMANS



#### Tous les niveaux

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : RAZZLE

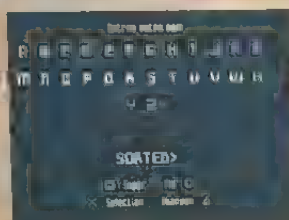


### Niveau de difficulté maximum

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : OLDBILL

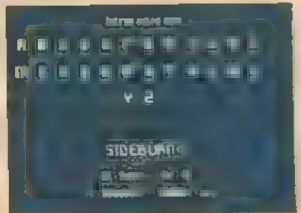
### Tous les niveaux, munitions infinies, carte et armure

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : SORTED



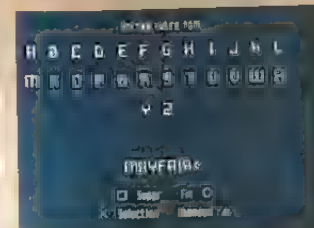
#### Bonus X5

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : SIDEBURN



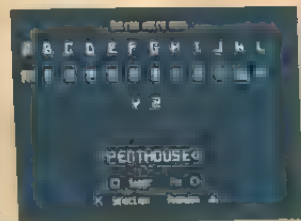
### Londres niveau 1 et 2

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : MAYFAIR



### Londres niveau 1 à 3

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : PENTHOUSE





## 126




## Versions Longues



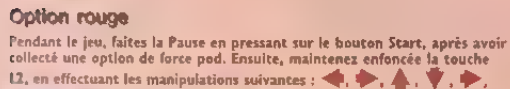
### R-Type Delta

### Se remettre de la jauge de force

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : 



**Exécutez la Pause avant de faire les manipulations.**



### Option bleue

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de force pod. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ◀ ▶ ▲ ▼ ↻



### Option jaune

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de force pod. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes :

# 6 NUMEROS DE PlayStation

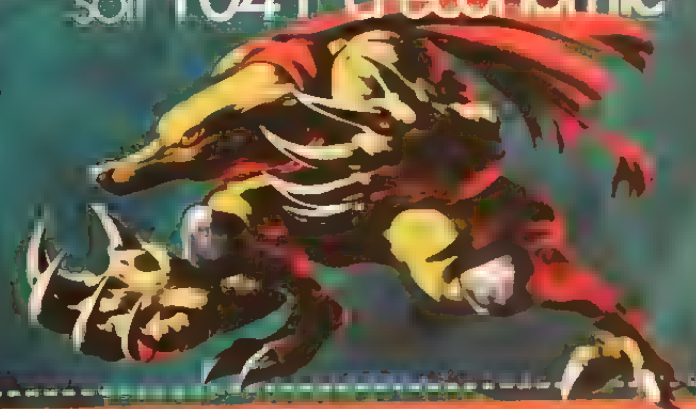


294F

FEU Bloody Road 2 349 F

soit 0,43 F.

Pour vous **539 F** seulement  
soit **104 F** d'économie



... profito da vostra offerta

pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif  
exceptionnel de 539 F seulement au lieu de 643 F  
soit 104 F d'économie !

and prefer to abhorner a FlyStation Magazine seal post

1 on (11 n°) au tarif de 439 F ou lieu de 539 F, soit 2 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre

Cheque

Carte bancaire n. 1 1 1 1

Expire la               

Not

Prénom : ...

Date de naissance LL LL 19LL

Adresse

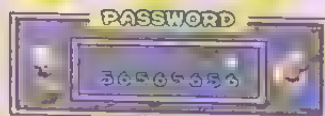
Vila	Código postal
Alfama	1070-065
Bairro Alto	1070-067
Belém	1070-068
Estimosa	1070-069
Lapa	1070-070
Mouraria	1070-071
Nossa Senhora da Fátima	1070-072
Praça do Comércio	1070-073
Santa Maria da Vitória	1070-074
Telheiras	1070-075
Trindade	1070-076
Valverde	1070-077
Vila Rica	1070-078
Zona Franca	1070-079





## Bombberman

**Niveaux de difficulté en battle mode**  
Entrez l'un des mots de passe suivants : 56565656, 16161616 ou 49894989  
Vous obtiendrez alors les modes beginner, normal et hard !



## Les codes en « full power »

Niveau 1 Entrez 46224622  
Niveau 11 Entrez 10191019  
Niveau 21 Entrez 12221222  
Niveau 31 Entrez 26572657  
Niveau 41 Entrez 38793879



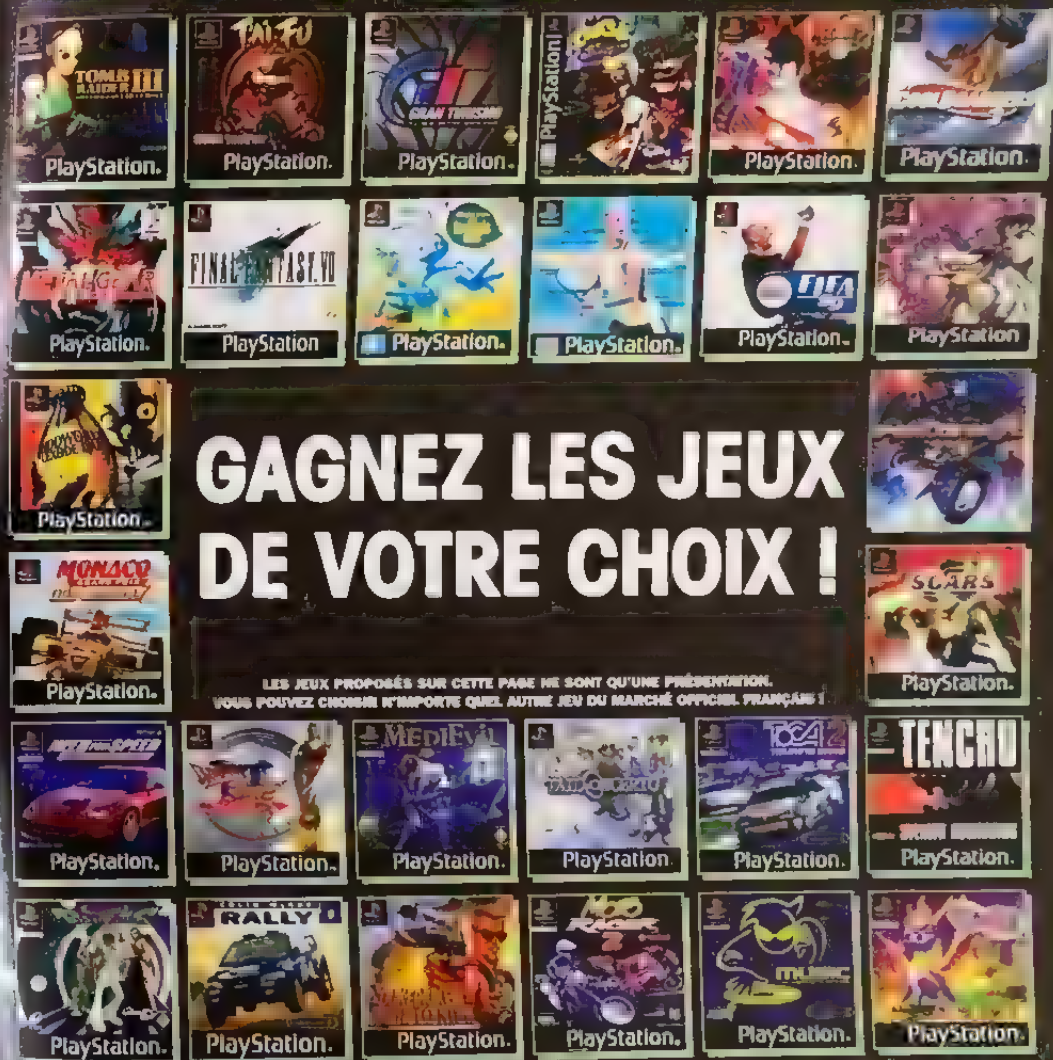
## Bloody Roar 2 : Bringer of the New Age

### Mode expert

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2



# CONCOURS



## GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX !

LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION. VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !

# 3615 PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation



C'est une nouvelle mode. Plutôt que de ne pas envoyer les produits du tout et ainsi animer notre rubrique « Si mauvais qu'on ne nous l'a pas envoyé ? », certains éditeurs nous font désormais passer les jeux, une fois ces derniers dans le commerce. C'est évidemment un peu limite, mais vous comprendrez ainsi (si vous vous êtes fait piéger par Dreams ou Bloodlines) qu'il vaut mieux ne pas ce précipiter sur un jeu si celui-ci n'est pas passé par la case PlayStation Mag. De toute façon, on nous envoie toujours les bons jeux. Curieux non ?



## DREAMS

Ca commençait pourtant bien, avec une séquence 3D magnifique. Mais avec Cryo, on avait la musique. Les jeux sont souvent d'une qualité universelle à celle de l'introduction. On incarne ici un guerrier égyptien en lutte avec des entités de cauchemar. En gros, le gameplay ressemble à celui d'un jeu de baston très simplifié agrémenté de quelques passages techniques. Deux trois coups de poings sur des ennemis trop statiques et ensuite une série de sauts de plates-formes à la limite de l'invivable vous font avancer dans les niveaux tout en vous portant sur des branches. On a la possibilité de changer de personnage et donc de bénéficier de pouvoirs différents, comme voler par exemple. Les graphismes n'étant pas transcendants et surtout le gameplay n'étant pas du tout à la hauteur, on peut se demander de quel genre de vol il s'agit, une discipline ou un jeu d'effort ? Comme dit le spécialiste des jeux de combat, c'est comme le spécialiste des catégories.



### FICHE TECHNIQUE

GENRE BASTON SCÉNARISÉ  
3  
MAY 99

## GTA LONDON 1969

Grand Theft Auto. Voilà un titre qui a défrayé la chronique et je me demande encore bien pourquoi. Cet add-on à une qualité indéniable : l'originalité du concept. Vous le lancez, mettez le GTA original, puis le remettez en place une seconde fois et hop, le jeu se charge. Pas de surprises : cette version « London » est fidèle au jeu original. Toujours représenté de la même façon – jetez un coup d'œil aux photos – GTA London vous invite à remplir de nouvelles missions toujours placées sous le signe du bon goût et de la bonne humeur. Censé être reproduit avec assez de fidélité, la ville de Londres ressemble ici à un labyrinthe de rues entremêlées. Vous aurez vite fait de vous y perdre (et puis on a



## TRAP RUNNER

Ce petit jeu d'action signé Konami reprend le concept original de Spy vs Spy, un vieux hit des années 80 qui avait fait le bonheur des possesseurs de Commodore 64 et d'Amstrad 464. Armé de bombes, de mines et autres gadgets bien fourbes, vous allez devoir piéger la zone dans laquelle vous évoluez afin d'éliminer votre adversaire.



pas l'habitude de conduire à gauche). Les objectifs sont variés mais au final vous faites toujours la même chose : vous allez d'un point à l'autre en butant des gens et vous tirez des bagnoles. Point. GTA fait dans le jeu racoleur pas franchement méchant, dans le fond, mais franchement pas réussi, dans la forme. Un titre anecdotique.

### FICHE TECHNIQUE

GENRE CARNAGE D'ARCADE  
3  
ED. TULSA BMG  
DISPONIBLE JUIN 99



Plutôt original non ? Le problème c'est que l'écran est divisé en deux et qu'on voit tout ce que fait l'ennemi ! Du coup l'aspect tactique passe à la trappe et l'intérêt du jeu avec ? Difficile en effet de s'empêcher de jeter un œil sur les faits et gestes du concurrent. Les subtilités de jeu étant assez minces et la réalisation ne répondant pas véritablement à nos exigences, c'est sans remords qu'on se détournera de cette production de seconde zone développée sans aucune logique.

Le Konami oscille entre le bon et le mal. L'éditeur qui éprouve beaucoup de difficultés à être constant.

## BLOODLINES

Dans un futur plus ou moins proche, le Gouvernement Unique du Monde a décidé de supprimer toutes différences entre les peuples : tout le monde pareil et que les têtes qui dépassent soient coupées. Une seule religion, une seule langue, un burger et une moyenne frite à tous les repas, etc. Heureusement, une contre-culture se développe et résiste encore et toujours à l'invasion et à l'huile hydrogénée. Manque de bol, au lieu de se préparer un avenir meilleur, ces trufes de rebelles ne trouvent rien de mieux que d'exprimer leur ré-



voite en recréant des formes de baston « oubliées » de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Ce scénario lamentable sert un gameplay ennuyeux. Dans des graphismes grisâtres à deux francs six sous, vous devrez faire courir votre Che Guevara lobotomisé pour lui faire attendre quatre globes de couleur avant l'adversaire. Un peu de baston, un peu de course à pied, zéro fun. Les protagonistes courent dans tous les sens en s'insultant, c'est naïf et inutilement grossier. Par honnêteté professionnelle, on citera la possibilité de s'ennuyer à quatre joueurs sur le même écran.

### FICHE TECHNIQUE

GENRE BASTON SAUTILLANTE  
2  
EDITEUR SONY C.E.  
DISPONIBLE MAI 99

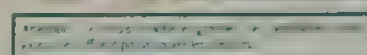
## KENSEI SACRED FIST

Tiens, comme c'est bizarre. Un jeu qui sort dans le commerce sans qu'on en soit averti. A priori ce n'est pas bon signe. Et cela se vérifie une fois de plus Kensei possède pourtant de réelles qualités. En plus de ses 22 combattants disponibles (neuf de base plus treize cachés), le jeu fait dans le classique efficace, avec une palette de coups raisonnable (une quarantaine par perso), de nombreuses options de jeu, une réalisation graphique plutôt bonne... On en viendrait presque à se dire que ce jeu est bon. Ce serait faire là preuve d'un manque de jugement assez impardonnable. Kensei souffre en effet de deux défauts rédhibitoires : une animation défailante (fluide mais lente et

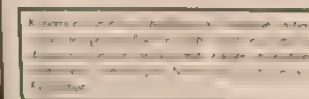


### FICHE TECHNIQUE

GENRE ACTION  
3  
EDITEUR KONAMI  
DISPONIBLE JUIN 99



assez peu naturelle) et, surtout, une jouabilité approximative. Les temps de réponse gâchent le plaisir de jeu et lorsqu'on s'est essayé – au hasard – à Bloody Roar 2, on a bien du mal à accrocher à cet ersatz raté de Tekken. Dommage.



### FICHE TECHNIQUE

GENRE COMBAT  
4  
EDITEUR KONAMI  
DISPONIBLE MAI 99

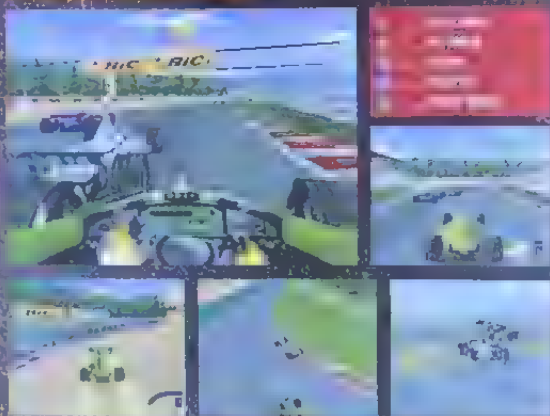


# sommaire

DEMOS

## MONACO GP

EDITEUR : UBI SOFT  
GENRE : COURSE  
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UN CIRCUIT

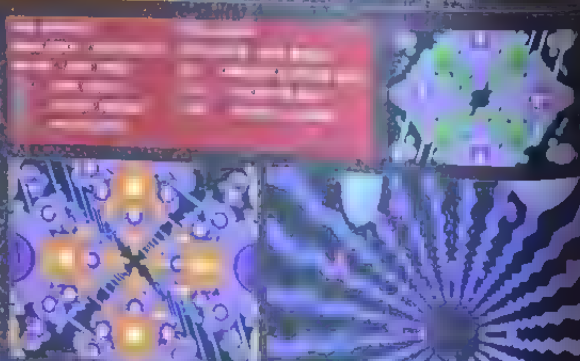


Malgré la pluie, les envies de vitesse et d'odeur de pneus brûlés, Monaco GP 2 vous invite à jouer les pilotes hors pair sur un circuit où se trouvent 22 concurrents. Vous partez en dernière ligne (sinon ce serait trop facile) et vous appuyez sans faiblir sur l'accélérateur pour rattraper les volants de tête. Le jeu vous invite à jouer en mode arcade, les dégâts ne sont donc pas vraiment pris en compte et le réalisme se trouve relégué au second plan. Vous avez les trois tours pour faire vos preuves et franchir la ligne d'arrivée premier. Inutile de faire dans la finesse : il faut foncer. Le jeu d'ailleurs est également prévu, et c'est là que le jeu se complique avec le jeu analogique. Le stick gauche sert au déplacement, le stick droit est lié à tout ce qui concerne le régime moteur (accélération et freinage). À essayer avant de mettre le prochain grand prix.

## YVJ MUSIC ANIMATION

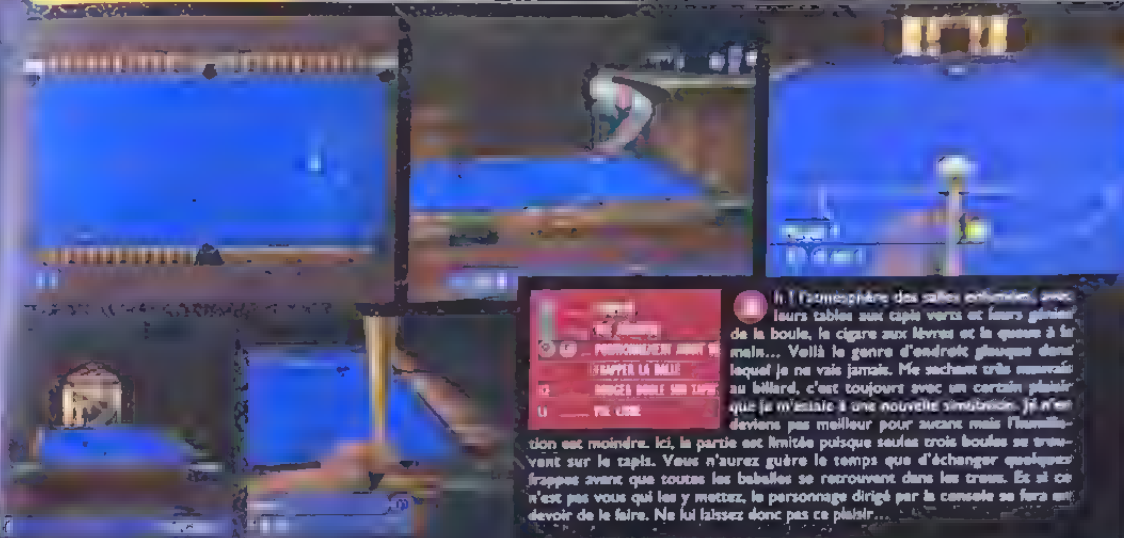
EDITEUR : SONAR  
GENRE : SCOPAGE  
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Si, avec ce jeu, notre quête de productions acryliques se poursuit, il est évident que YVJ est en fait un produit curieux qui réagit à la musique. Une fois la demo lancée, d'habitude pas à ouvrir le couvercle de votre PlayStation (sans l'évident) puis d'y déposer le CD de musique de votre choix. Le jeu se lance et vous voyez sur l'écran des dizaines de formes géométriques animées s'agiter de vous avec un effet « tunnel ». Il y a des carrés, des cercles qui ressemblent à des fleurs, des espèces de spirales hypnotiques... Les commandes vous invitent à modifier quelques paramètres afin de voir de quelle façon vous pouvez modifier tout ça. C'est assez curieux comme trip.



## POOL SHARK

EDITEUR : GREMLIN  
GENRE : BILLARD  
DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UNE PARTIE



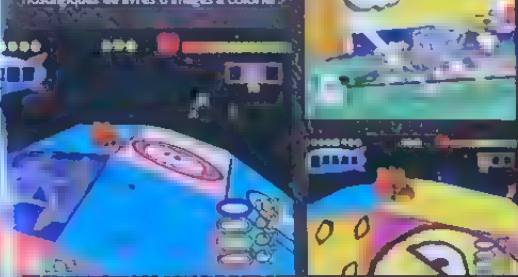
1. LE JEU  
2. PERSONNAGES  
3. FRAPPER LA BALLE  
4. RÈGLES DU JEU  
5. FIN DE JEU

Il y a l'atmosphère des salles d'arcade, avec leurs tables aux tapis verts et leurs glorieux de la boule, le cigare aux lèvres et la queue à la main... Voilà le genre d'endroit glorieux dans lequel je ne vais jamais. Me sachant très mauvais au billard, c'est toujours avec un certain plaisir que je m'essaye à une nouvelle simulation. Je n'en deviens pas meilleur pour autant mais l'émulation est moindre. Ici, la partie est limitée puisque seules trois boules se trouvent sur le tapis. Vous n'aurez guère le temps que d'échanger quelques frappes avant que toutes les balles se rassembleront dans les trous. Et si ce n'est pas vous qui les y mettez, le personnage dirigé par la console se fera un devoir de le faire. Ne lui laissez donc pas ce plaisir...

## LIVE WIRE

EDITEUR : SCI  
GENRE : REFLEXION  
DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Dans Live Wire, vous jouez le rôle d'un petit être rigolo qui habite une usine rouge sur son passage. En fait, vous vous trouvez sur une petite planète rouge constituée de carreaux rectangulaires (si, c'est possible), et votre but est d'entourer chacune de ces formes de votre marque rouge pour vous l'approprier. Évidemment, vous n'êtes pas seul sur le coup et Messieurs Vert, Jaune et Bleu sont également de la partie, rien que pour vous embêter. Votre périple est donc semé d'embûches et il vous faudra faire preuve d'astuce et de réflexion pour couvrir la plus grande partie de la planète, au final. Une demo idéale pour tous les nostalgiques de livres d'images à colorier.



## SOUL REAVER

EDITEUR : MIDO  
GENRE : ACTION/AVANTURE  
DEMO D'ENVIRON 2 PARTIES

Soul Reaver... On en a parlé, répété, et on vous le présente encore. Quel acharnement vous direz-vous. Ça c'est avant d'avoir vu la demo, deux minutes de visionnage, votre pendentif de ras-le-bol risque de se transformer en admiration. La vidéo présentée ici a, en effet, toutes les qualités pour vous donner envie de vous essayer au jeu. Vous y découvrez de quelle façon les décors se transforment en temps réel et la connaissance de monstres énormes qu'on ne peut pas tuer sans devoir affronter. La vidéo présente aux joueurs subtils et à la portée de tous les détails de l'univers de Soul Reaver.

# astuces et codes inédits

# 3615

# cheat

solutions complètes



## POPULOUS III

ÉDITEUR : BULLFROG  
GENRE : DROU C'EST MOI  
DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU



Votre ego surdimensionné ne trouve pas un jeu à sa mesure ? Rassurez-vous, Populous est là. Dans ce jeu, vous êtes une figure immortelle vivant sous les arbres pleins de petits bonshommes prompts à se prosterner à genoux pour vous adorer. Vous résidez dans un monde virtuel où certaines tâches inhabituelles revêtent à l'échelle, est le shaman. C'est lui qu'on prie et devant qui on se prosterne. Et c'est lui qui lance les sorts. La mer vous empêche d'atteindre l'île à proximité ? Qu'importe, une petite invocation et un nuage de terre apparaît. Pour les sorts offensifs, c'est la même chose. Que vos ennemis s'attendent à recevoir éclairs et boules de feu sur la tête ! Évidemment, il faut protéger le shaman en permanence - même s'il a le pouvoir de ressusciter - et l'escorter de quelques braves. Le jeu dans sa globalité propose bien plus de choses que ce qui vous est présenté ici. Il faut savoir se battre, construire, gérer sa liste de sorts... Bref, il faut toujours être sur le qui-vive. Être un Dieu n'empêche pas d'être joueur.

## APE ESCAPE

ÉDITEUR : SONY  
GENRE : PLATE-FORME/ACTIFON  
VIDÉO D'ENVIRON 2 MINUTES



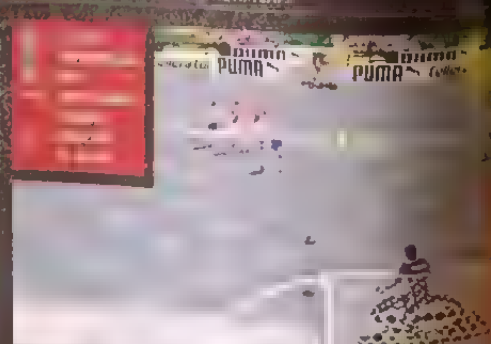
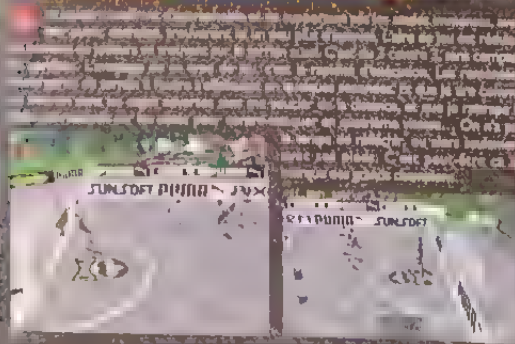
Ape Escape est un jeu destiné principalement aux plus jeunes. À la vue de sa qualité de réalisation, on se dit tout de même qu'il risque de faire craquer un public assez large. Pourtant, le scénario n'a rien de transcendant : des tas de singes se font la malle, une espèce de gyrophare sur la tête (c'est plus pratique pour les repérer), et vous parlez à leur poursuite, armé d'une espèce de grand filet à papillons. Gardant à l'esprit, ce jeu l'est sûrement. Il fait toutefois perdre des produits, et haut de gamme prévus pour ces prochains mois et il devient facile pour les singes de se faire le premier jeu sur lequel on peut se battre en un petit jeu.



## BONUS FOOT 11 AN APRES LA COUPE DU MONDE

## PUMA STREET SOCCER

ÉDITEUR : SUNBEAT  
GENRE : FOOT  
DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS



# CONCOURS

## GAGNEZ DES JEUX ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS + des t-shirts



# SUR LE 3615 PSNEWS

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 JUIN 1999. GAGNEZ 4 JEUX, 4 T-SHIRTS PAR SEMAINE.







**SKYROCK**  
PREMIER SON LE RAP

**difool 21:00**  
total respect  
zéro limite  
radio libre

# PÉTITES ANNONCES

## ACHAT

### Département 8

Achète jeux PlayStation à 100 fr l'un  
Sex contre Di Rex, T of Fu, Kula World,  
e-Type Delta, X-Files, Mille Mochin Hélène  
7, bd Raimbaldi 06000 Nice ou tel au  
04 93 62 24 98 après 19h30.

### Département 14

Achète WWF Wrestlemania, WWF in your  
house, Nascar 98 et 99. Vends ISS Pro,  
V-Ball et Everybody's Golf. 100 frs pièce,  
échange possible. Tel à Hervé au  
02 31 22 00 59.

### Département 14

Achète Super Pang Collection, Mr Henri  
René 8, rue Hoche 14140 Uvrot ou tel au  
02 31 63 46 82 vers 20h.

### Département 33

Achète Playstation Magazine n°1 au n°8,  
sauf n°4, + HS n°1. Faire offre à David ou  
05 57 88 72 06 après 18h.

### Département 42

Achète câble RGB en bon état. Vends  
Tomb Raider II. 120 frs, frais de port en  
plus. Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

### Département 50

Achète Civilization 2, Super Pang  
Collection, R-Type, Kula World, Cool  
Boarders 3, Bust a Move 4 et vends  
Rollcage, Crash Bandicoot 3, échange  
possible. Tel à Frédéric au 02 33 58 41 01.

### Département 53

Achète Sm City 2000. 100 frs. Final  
Fantasy VII. 150 frs ou échange contre  
Resident Evil et 3 diémos pour FFVII. Tel à  
Antoine au 02 43 67 14 22 après 17h.

### Département 59

Achète Ace Combat 2 et Ace Combat 3 à  
prix sympa. Tel au 03 27 31 98 60.

### Département 69

Achète Dead or Alive en VQ uniquement.  
Tel au 04 78 31 08 90 après 17h.

### Département 69

Achète Destruction Derby 2. 80 frs. Ace  
Combat 2. 80 frs. Exhumed 80 frs.  
Tel à Ludo au 01 43 02 03 50.

### Département 77

Achète Sm City 2000. 100 frs.  
Tel à Pierre au 01 60 65 57 16.

### Département 83

Achète Everybody's Golf 300 frs.  
Long's Field 2. 250 frs. Suikyo Blade  
200 frs. Tenchu 150 frs. Treasure of the  
Deep 150 frs en VF uniquement. Tel à  
Patrice au 04 94 30 81 34 après 17h.

### Département 88

Achète Metal Gear Solid 250 frs max. Tel  
au 03 29 57 35 75 après 17h tous les jours  
sauf dimanche.

### Département 89

Achète Tekken 100 frs port compris. Tel  
à Vincent au 03 86 75 24 57 après 18h.

### Département 91

Achète Theme Park 150 frs. Tel à Gaëtan  
ou 01 69 41 88 38 tous les jours après 19h.

### Département 92

Achète Metal Gear Solid à 280 frs. Tel à  
Julien au 01 47 25 97 11 après 19h30 tous  
les jours sauf dimanche.

### Département 92

Achète Kula World.  
Tel au 01 55 90 10 03 après 19h.

### Département 92

Achète Playstation Magazine n°1, 2, 3, 4,  
CD démos du n°7 et n°21 avec CD à 30  
ou 40 frs selon l'état. Tel à Alexandre  
au 01 65 12 27, sauf le lundi.

### Département 99

Achète jeu Kula World à prix sympa.  
Tel après 20h au 02 33 44 57 78 ou  
au 06 14 93 84 66.

### Département 99

Achète Grand Theft Auto game 100 €  
200 frs. Tel à Alexis au 04 75 65 09 26.

## CONTACT / ECHANGE

### Département 2

Echange Spyro ou Pitfall 3D contre  
Guy Roux Football Manager ou Formula  
One 98. Tel au 03 23 58 66 29 après 19h.

### Département 13

Echange Tomb Raider II contre Sm City  
2000. Tel à Jonathan au 04 90 90 06 03.

### Département 17

Echange Gran Turismo contre  
Metal Gear Solid, Colin McRae Rally  
contre Rival Schools, Tomb Raider III  
contre Tenchu ou Need for Speed 4  
ou Rebel Assault 2.  
Tel à Alexandre au 05 46 70 35 29  
à partir de 19h30.

### Département 18

Echange Final Fantasy VII contre  
Les Boucliers de Quetzacoatl, Music ou  
Sm City 2000. Tel à Laurent au  
06 57 23 42 65 ou au 06 15 60 10 80.

### Département 19

Recherche Solution de Resident Evil ou HSI.  
Vends le Monde Percu 150 frs, NFS3. 200 frs  
à débattre, échange possible contre  
MediEvil, Tall Concerto, T of Fu et Pocket  
Fighter. Tel à Aurélie au 05 55 26 26 06 à 20h.

### Département 21

Echange Colin McRae Rally contre  
Metal Gear Solid. Vends Les Boucliers de  
Quetzacoatl 180 frs ou échange contre  
Theme Hospital ou Constructor.  
Fayet Gaël 16, rue du Comte 21270  
Clary ou 06 56 43 24 37.

### Département 45

Echange Mortal Kombat Trilogy, Die  
Hard Trilogy, Rascal contre Action  
Replay. Tel le week-end à Gabriel au  
02 36 76 99 88.

### Département 62

Echange Crash 2 contre Pandemonium  
2 ou Resident Evil 2, Raging Sides, Future  
Cop L.A.P.D., Echange ShellShock, Ridge  
Racer contre Crash Bandicoot. Tel à  
Jean-Claude au 03 21 92 54 88 le soir ou  
le week-end.

### Département 68

Echange Rollcage contre RFA 99. Tel à  
Vincent au 03 89 41 39 18 après 18h.

### Département 75

Echange Pandemonium 2 contre Crash  
Bandicoot 2 ou 3. Tel à Yoko au 01 44 72  
03 98.

### Département 76

Echange Fighter Ex Plus Alpha ou Colin  
McRae Rally contre Metal Gear Solid. Tel  
à Guillaume au 02 35 94 87 97 après 18h.

### Département 91

Echange Ridge Racer, Raiden Project,  
Wipeout, Formula One, Tomb Raider,  
Pandemonium, Battle Arena Toshinden. Tel  
à Thomas au 01 64 57 57 63.

### Département 91

Echange Final Fantasy VII contre Rollcage  
ou Resident Evil, Director's Cut contre Gran  
Turismo à débattre. Tel à Jean-Claude  
au 01 69 48 08 73 après 17h.

### Département 93

Vends Gran Turismo, Formula One 98. 150  
frs. Tel à Julien au 01 40 11 56 63 après 19h.

### Département 94

Echange jeux PlayStation ou achète jeux  
RFA 99. 200 frs, NBA Live 98. 250 frs. Tel à  
David au 01 46 80 33 83.

## VENTE

### Département 6

Vends Cool Boarders + 1 monnaie 150 frs. RFA 98.  
140 frs. NBA Live 98. 90 frs. Porsche Challenge.

## Bulletin d'abonnement

**PlayStation, le seul magazine régulier  
exclusivement dédié à votre console !**

6 mois (6n°) pour  
**245 F** au lieu  
de 294 F  
soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro,  
un CD exclusif PlayStation  
Magazine contenant des données  
(dont certaines jouables)  
pour tester vos jeux avant  
de les acheter.

**A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à  
PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9**

**OUI, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n° + 1 CD)  
au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre ☐ Carte bancaire n° \_\_\_\_\_

Expire le : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_

Sexe : ☐ M ☐ F

PS 183

Offre valable deux mois réservés à la France métropolitaine. Toute erreur sur demande au 01 95 60 41 10.  
Le droit d'accès et de rectification des données concernent les données pour l'envoi de votre abonnement. Tout abonnement est soumis à nos conditions d'abonnement et nos conditions générales.



**ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15  
AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE  
SONT DÉJÀ ÉPUISÉS.**





Alors que les beaux jours s'affirment, les sorties de jeux se réduisent jusqu'à peu de chagrin. On va dire que c'est reculer pour mieux sauter. Le deuxième semestre 99 s'annonce riche, beaucoup plus riche que le début d'année. Bientôt, le tableau des critiques sera si grand qu'il faudra tout taper en minuscule. En attendant ces jours bénits où nous ne saurons plus où donner de la tête, voici les notes du mois. Driver et la jolie Anna sauvent la mise, en cette période malheureusement un peu creuse. Vive eux !

# CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	EDOUARD DUCHAMP	VOTRE NOTE
DRIVER	8	7	5	8	7	8	8	
NBA PRO '99	5	6	6	5	-	5	-	
ANNA								
KOURNIKOVA'S								
SMASH COURT TENNIS	5	7	7	8	6	6	7	
HARD EDGE	4	5	4	5	5	4	6	

## LE BAREME DES NOTES

- |   |                                   |  |                               |   |
|---|-----------------------------------|--|-------------------------------|---|
| <b>1</b> Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non ? | <b>3</b> Amusant trois secondes.  | <b>5</b> Tout juste moyen.               | <b>7</b> Enfin un bon titre ! | <b>9</b> Exceptionnel !                         |
| <b>2</b> Laissez tomber, y'a rien à voir.             | <b>4</b> Ouais, peut mieux faire. | <b>6</b> Ça commence à être intéressant. | <b>8</b> Très très bon !      | <b>10</b> Le MUST, un comme ça tous les 10 ans. |



## L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68
BANDAI	01 54 30 30 30
CANAL + MULTIMEDIA	01 45 78 48 19
CODIMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 25
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 94
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRADES	04 72 53 32 00
TAKE 2	01 41 06 59 95
	entre 10h et 13h
	08 36 68 57 25
UFI SOFT	08 36 68 46 37
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 40 31 04 03

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS, le serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Frodo (lancez vos messages en Btl).

LA TÊTE  
DANS LES  
NUAGES

CENTRES DE JEUX VIRTUELS

Viens avec ton père, il ne paiera pas...

# Spécial Jeux à Volonté pour la Fête des Pères

le dimanche 20 juin 99 de 10h à 12h30



Liste des centres réalisant cette opération sur le

**08 36 68 20 25**

(2.23F/mn)

www.ltdn.com





COLIN M c R A E

# RALLY

**Vous ne l'avez pas  
encore acheté ?**

01:59

**A 169 F\*, vous n'avez  
plus aucune excuse...**

**Bientôt disponible  
sur vos écrans**

Licence officielle du  
célèbre Champion du Monde de rallye  
COLIN M c R A E



**PlayStation®**  
PLATINUM

**Codemasters®**  
[www.colinmcrae.com](http://www.colinmcrae.com)